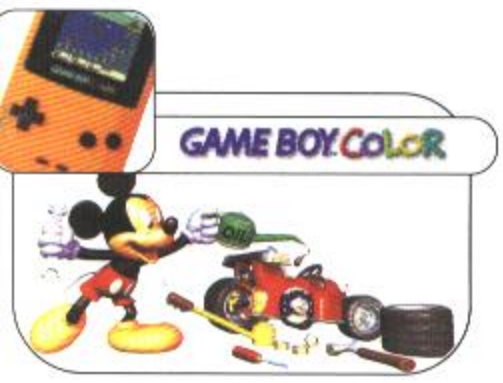
APRIL 2001 | Artikel-Nr. 3200840 | Ausgabe 2/01 | Jahrgang 13

Club Nintendo®

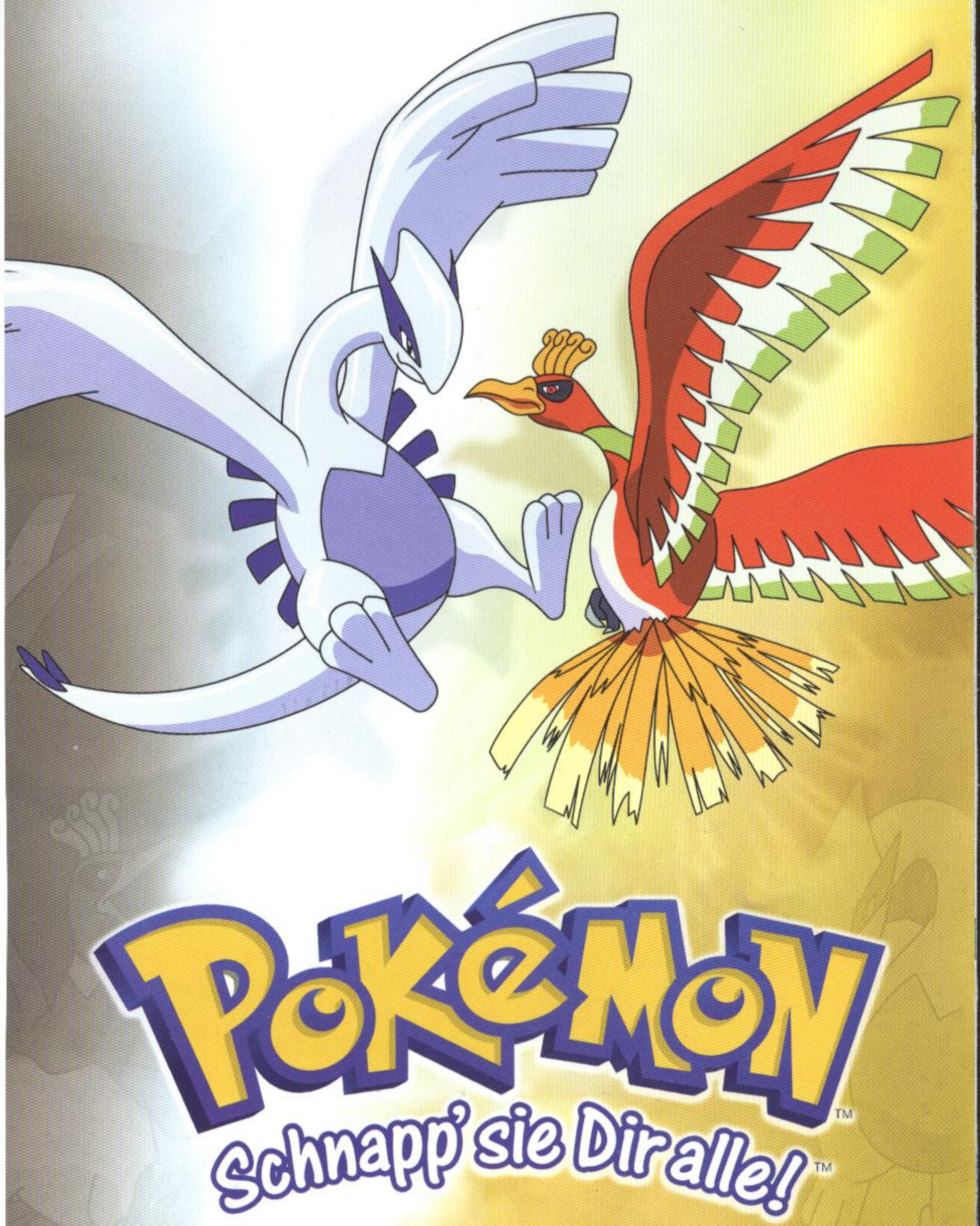
KOSTENLOS FÜR ALLE NINTENDO-FANS!

GAME BOY ADVANCE
Die neue Handheld-Generation vorgestellt!

BANJO-TOOIE
Rares neuer Superhit im Test



MICKEY'S SPEEDWAY USA
Der Racing-Spaß jetzt für den Game Boy Color



POKÉMON™
Schnapp' sie Dir alle!™

Alles über die Goldene und Silberne Edition!

SCHNAPP' MICH HEUT' NACHT,

... wenn du kannst!

Endlich ist es soweit! Pokémon™ Gold & Silber ist da. Nimm die Herausforderung an und entdecke die völlig neue Welt Johto. Ab jetzt spielst du in Echtzeit und kannst bei Tag und bei Nacht Pokémon™ fangen! Das neue Pokécom - mit Radio, Handy und Landkarte - hilft dir dabei! Außerdem hast du mit Pokémon™ Gold & Silber die Chance, die Welt Kanto ganz neu zu entdecken - und auch dort neue Pokémon™ zu fangen! Ob tagsüber oder nachts, in Kanto oder in Johto - schnapp' sie dir alle, mit Pokémon™ Gold & Silber!!!

Jetzt im Handel!

Kompatibel mit der Roten, Blauen und Gelben Pokémon-Edition. Spielbar auf allen GAME BOY

Pokémon™ Schnapp' sie Dir alle!™

Nintendo®

www.pokemon.de

© 1995 - 2001 Nintendo/Creatures inc./GAME FREAK inc. Nintendo, Pokémon and character names are trademarks of Nintendo. © 2001 Nintendo.

Willkommen im Club

Endlich ist es so weit: Die **Goldene** und **Silberne Edition** von **Pokémon** sind ab 6. April endlich auch hier zu Lande erhältlich. Neue Pokémon, neue Features, eine Echtzeit-Spielmechanik und viele weitere Highlights dürften die Pokémon-Fans über Wochen in Atem halten. Wir kürten die neuen Editionen kurzerhand zum **Spiel des Monats** und verraten auf sechs Seiten alles, was ihr zum Spiel wissen müsst!

Handheld-Spaß der neuen Generation!

Nach dem **Game Boy** und dem **Game Boy Color** erwartet euch im Juli die neue Generation der tragbaren Konsolen. Ein um 50 % größerer Bildschirm, eine um 66% höhere Auflösung, ein um den Faktor 17 schnellerer Hauptprozessor und neue Bedienelemente sind die Highlights des **Game Boy Advance**. Wir stellen euch das Handheld und die ersten gezeigten Spiele bereits in dieser Ausgabe vor!

Traumspiel auf dem Nintendo 64

Nintendo 64-Fans bekommen pünktlich zum Osterfest ein besonders hübsches Ei ins Nest gelegt. **Banjo-Tooie** aus den legendären Rareware-Studios ist die lang erwartete Fortsetzung von **Banjo-Kazooie**, dem Spieleknüller des Jahres 1998. Welche aufregenden Abenteuer der Bär Banjo und der Vogel Kazooie in ihrem neuesten Spiel erleben, verraten wir in unserem großen Testbericht!

Viel Spass beim Lesen!
Euer Club Nintendo Team

Pokémon

Pokémon Goldene/Silberne Edition

Klarer Fall! Die Gold/Silber-Edition von *Pokémon* ist unser Spiel des Monats!

Seite 12

NINTENDO 64

Banjo-Tooie

Der Knüller für alle Fans des *Nintendo 64*!

Seite 22

GAME BOY ADVANCE

Game Boy Advance

Wir stellen die neue *Game Boy*-Generation ausführlich vor!

Seite 8

Inhalt

Club

Reportagen

Nintendo auf der Spielwarenmesse 2001....6
Alles über den Game Boy Advance.....8

Pokémon

Charts.....50
Lexikon.....55
News.....51
Neue Pokémon-Hardware.....52
Tipps zu Pokémon Puzzle League.....54

Tipps & Tricks Hotline

Nintendo 64

Banjo-Tooie.....56

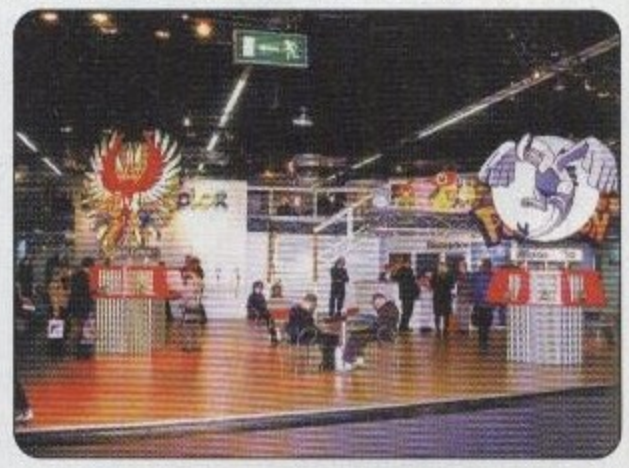
Alle Fans des *Nintendo 64* aufgepasst! Wir unterziehen das neue Meisterwerk von Rare in dieser Ausgabe nicht nur einem ausführlichen Tests, sondern verraten euch die wichtigsten Geheimnisse zum Spiel!

Rubriken

Editorial.....3
Gewinnspiel.....32
Inhalt.....4
Leserbriefe.....62
Mini-Poster „Pokémon G/S“.....Heftmitte
Mini-Poster „Banjo-Tooie“.....Heftmitte
Vorschau.....65

Spielwarenmesse 2001

Nintendo präsentierte auf der größten Spielwaren-Messe der Welt nicht nur die neuen Pokémon-Spiele, sondern auch die neuesten Spieleknüller für das Nintendo 64 und den Game Boy Advance. Wir waren für euch in Nürnberg und zeigen euch in dieser Ausgabe die Highlights!



Seite 6

Game Boy Advance

Echte *Game Boy*-Fans können es kaum noch erwarten, bis der *Game Boy Advance* im Juli endlich auch hier zu Lande erscheint. Um euch die Wartezeit etwas angenehmer zu gestalten, verraten wir euch auf vier Seiten unsere ersten Eindrücke von der Hardware und Spielen wie Mario Kart Advance und F-Zero Advance!

Seite 8

Tolle Tipps!

Im Mittelpunkt unserer Tipps&Tricks-Seiten steht diesmal Banjo-Tooie für das Nintendo 64!

Ab Seite 56

Pokémon Goldene/Silberne Edition

Rechtzeitig vor Redaktionsschluss wurden uns die sehr begehrten deutschen Module der Goldenen und Silbernen Edition überreicht. Wir haben uns für einige Wochen in das stille Test-Kämmerlein zurückgezogen und präsentieren auf sechs Seiten den ausführlichen Test zu den beiden neuen Pokémon-Spielen!

SEITE 12

Banjo-Tooie

Nintendo 64-Fans dürfen sich rechtzeitig zum Osterfest wieder auf einen echten Knaller aus dem Rareware-Studio freuen, das uns ja schon Hits wie Donkey Kong 64, Jet Force Gemini oder Diddy Kong Racing beschert hat. Welche Abenteuer Banjo und Kazooie diesmal erleben dürfen, könnt ihr auf satten vier Seiten nachlesen!

SEITE 22

Mickey's Speedway USA

Nachdem Mickey kürzlich die *Nintendo 64*-Charts eroberte, schickt er sich nun an, auch im *Game Boy*-Lager für Furore zu sorgen. Wir haben die Umsetzung von Mickey's Speedway USA sorgfältig getestet!

SEITE 40

Inhalt

Club Nintendo

SPIEL DES MONATS

Pokémon Goldene/Silberne Edition 12

NINTENDO 64

Charts 18
Lexikon 30

NEWS

Excitebike 64 20
Kirby-The Crystal Shards 19

TESTS

Banjo-Tooie 22
Scooby Doo 28
Star Wars: Battle For Naboo 26

GAME BOY COLOR

Charts 38
Lexikon 48

NEWS

Pokémon Puzzle Challenge 39

TESTS

Disney's The Little Mermaid II: Pinball Frenzy ...42
Mickey's Speedway USA 40
Pocket Soccer 46
Walt Disney's Alice in Wonderland 44

eratung

Nintendo Fax-Abruf

0190 - 17 10 00

(DM 1,21 pro Minute)

Für: Zelda-Majora's Mask, Zelda-Ocarina Of Time, Pokémon Goldene&Silberne Edition (vorraussichtlich ab 9.April), Banjo-Tooie (vorraussichtlich ab Anfang April)

Nintendo Computer Helpline

0190 - 10 10 00

(legion/ DM 1,21 pro Minute)

Für: Zelda-Majora's Mask, Zelda-Ocarina Of Time, Pokémon Goldene&Silberne Edition (vorraussichtlich ab 9.April), Banjo-Tooie (vorraussichtlich ab Anfang April)

Spielwarenmess

Nintendo im Mittelpunkt

Zum 52. Mal fand in Nürnberg die Spielwarenmesse statt. Wir zeigen euch, welche Hits Nintendo am imposanten Messestand präsentiert hat.

Jedes Jahr machen sich weltweit Zehntausende auf den Weg nach Nürnberg, um sich auf der Spielwarenmesse über die neuesten Trends und Entwicklungen im Bereich Spiele zu informieren. Diesmal blickten alle voller Vorfreude zum toll dekorierten Nintendo-Stand, wo der *Game Boy Advance* erstmals in Deutschland präsentiert wurde. Neben zahlreichen *GBA*-Modellen zum Probespielen hatte sich Nintendo noch etwas Besonderes einfallen lassen. In den Lenkrädern von vier Karts waren *Game Boy Advance*-Einheiten angebracht. Hier konnten die Besucher stilecht Mario Kart Advance im Vierspielermodus spielen und sich dank Game-Link-Kabel heiße Positionsduelle liefern. Selbst Bundeskanzler Gerhard Schröder stattete Nintendo am Eröffnungstag einen Besuch ab, um sich höchstpersönlich von den Qualitäten des ab Juli in Deutschland erhältlichen neuen Handhelds zu überzeugen.

Die kommenden Knaller

Nintendo konzentrierte sich aber nicht nur auf den *Game Boy Advance*. Auch für das *Nintendo 64* und den *Game Boy Color* gab es neue Titel zu entdecken. So konnten sich die Fachbesucher beispielsweise am kniffligen Pokémon Puzzle League versuchen oder bei einer Runde auf den kurvenreichen Strecken von Excitebike 64 ihr Können mit einer schnellen Motocross-Maschine unter Beweis stellen. Auf den Bildschirmen liefen außerdem spielbare Versionen vom Rollenspiel Paper Mario und dem witzigen Kirby 64: The Crystal Shards. So kam wohl jeder der Messebesucher auf seine Kosten. Natürlich gab es auch für *Game Boy Color*-Fans reichlich Gelegenheit zu einem ausgiebigen Probespiel. Im Mittelpunkt standen hier die Goldene und Silberne Edition der neuen Pokémon-Serie. Die aufgestellten *Game Boy Color*-Einheiten waren dementsprechend von zahlreichen Fans umlagert. Freunde von Rennspielen konnten

Auch der Bundeskanzler konnte sich für den GBA begeistern!

sse 2001

sich bei einer Runde Mickey's Speedway USA davon überzeugen, dass die *GBC*-Version des flotten Funracers der gelungenen *N64*-Version in nichts nachsteht. Die Nürnberger Spielwarenmesse hat deutlich bewiesen, dass sich Nintendo-Fans im Jahr 2001 nicht nur auf den *Game Boy Advance*, sondern zudem auf zahlreiche Spiele-Highlights für das *Nintendo 64* und den *Game Boy Color* freuen dürfen. Dank Nintendo steht uns ein Videospieljahr bevor, welches wirklich jedes Spielerherz höher schlagen lässt!

In den Karts durften die Kids stilecht Mario Kart Advance testen!

Bei Excitebike 64 sind haarsträubende Positionsduelle an der Rennspiel-Tagesordnung.

Kirby 64: The Crystal Shards bietet abwechslungsreiche Jump&Run-Unterhaltung.

Pokémon Puzzle League brachte die Köpfe der knobelfreudigen Messebesucher zum Rauchen.

Paper Mario verbindet Knuddeloptik mit anspruchsvollen Rollenspiel-Elementen.

Info

Konsolen im neuen Look

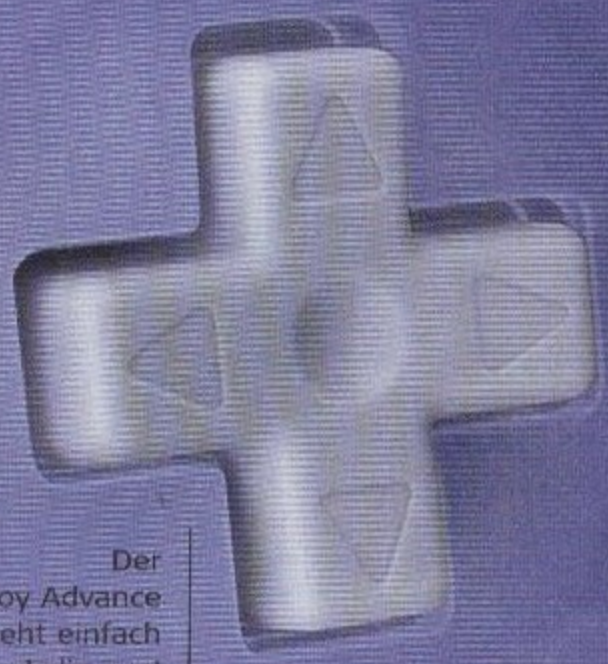
Nicht nur in Sachen *N64*- und *GBC*-Spiele konnte Nintendo Neuigkeiten präsentieren, den Messebesuchern wurde auch erstmals der neue Look bekannter Konsolen offenbart. So ist ab April beispielsweise ein *Game Boy Color* im schicken Pokémon-Design erhältlich. Die Vorderseite der Pokémon Special Edition ist gelb, während die Rückseite ebenso wie das Steuerkreuz in Blau gehalten ist. Schaltet ihr den *GBC* an, leuchtet ein Bäckchen von Pikachu. Ebenfalls im April veröffentlicht Nintendo das *Clear Blue*-Hardwareset (*Nintendo 64* plus Controller und Super Mario 64) im coolen neuen Outfit. Die *N64*-Konsole und der Controller fallen durch einen zweifarbigen Clear-Color-Look ins Auge. Das Trio wird durch das neue *Pokémon Pikachu Color* komplettiert. Im Gegensatz zum Vorgänger bietet die neue Version des kleinen Begleiters ein Farbdisplay und ein neues Minispiel. Innovativste Neuerung ist aber die Infrarotschnittstelle, mit der per Schrittzähler gewonnene Energiemengen auf andere *Pokémon Pikachu Color*-Einheiten übertragen werden können. Genial: Wenn ihr die Energie auf ein Pokémon-Gold/Silber-Modul übertragt, erhaltet ihr einen besonderen Gegenstand!

Das schmucke, neue Design der Konsolen kann sich sehen lassen.

GAME BOY ADVANCE

Game Boy Advance

Eine neue Handheld-Ära beginnt! Der Game Boy Advance macht sich auf, um die Spielewelt im Sturm zu erobern. In Japan ist das Kraftpaket schon jetzt der absolute Renner und wir lassen es uns natürlich nicht nehmen, euch die wichtigsten Fakten zu präsentieren!



Der Game Boy Advance sieht einfach schnuckelig aus!

Der *Game Boy Advance* ist nicht nur bei uns heiß begehrt. In Japan wurden schon vor dem offiziellen Verkaufs-Start über 2.700.000 Geräte vorbestellt. Wie es aussieht, wird der *Game Boy Advance* ein genauso großer Erfolg wie sein Vorgänger, der jetzt schon seit elf Jahren an der Konsolen-Spitze steht. Wenn man die technischen Daten des *Game Boy Advance* (kurz GBA) mit denen des *Game Boy Color* vergleicht, dann wird vor allem eines klar: Der *Game Boy Advance* ist ein absolutes Technik-Wunder. Er ist rund 17-mal schneller als der *Game Boy Color* und kann ca. zehnmal so viel Farben darstellen! Damit ist Spielspaß in einer neuen Dimension auf jeden Fall gesichert. Unkenrufen zum Trotz geht diese unbändige Power nicht auf Kosten des Batterieverbrauchs. Mit nur zwei AA-Batterien läuft der *GBA* fast 15 Stunden und ist damit sogar noch sparsamer als sein Vorgänger. Ganz und gar nicht sparsam war Nintendo mit den Bedienelementen. Neben dem Steuerkreuz bietet der *GBA* zwei Action-Buttons (A und B), zwei Schulter-Tasten (L und R) und je einen Start- und Select-Knopf. Trotz der im Vergleich zum *Game Boy Color* größeren Button-Anzahl ist die Bedienbarkeit tadellos. Ein absoluter Hammer ist die Tatsache, dass der *Game Boy Advance* auch die Module seines Vorgängers abspielen kann. Abwärts-Kompatibilität heißt das Zauberwort!

INFO

Die Hardware-Fakten

CPU: 32-Bit-RISC-CPU (17-mal schneller als der *Game Boy Color*)

Display: 4,08 cm x 6,12 cm, TFT-Farb-LCD (50 % größer als beim *Game Boy Color*)

Grafikdarstellung: Auflösung 240 x 160 Bildpunkte, 32.000 Farben darstellbar (*Game Boy Color*: 160 x 140 Bildpunkte)

Sound: eingebauter Lautsprecher (MONO), Kopfhörer (STEREO)

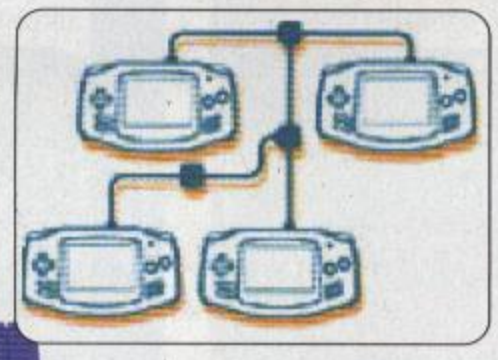
Stromversorgung: 2 AA-Alkaline-Batterien, Betriebsdauer ca. 15 Std. (*Game Boy Color*: ca. 10 Std)

Abmessung: Höhe: 8,20 cm, Breite: 14,40 cm, Tiefe: 2,45 cm

Gewicht: ca. 140 g **Design:** Drei unterschiedliche Varianten: Lila, Clear Blue, Weiß

Erscheinungstermin: 22. Juni

Preis: 120-130 Euro (239 - 259 DM)



Ihr könnt bis zu vier Geräte miteinander verbinden! Party-Fun pur!

Wissenswert!

Der *Game Boy Advance* läutet wirklich eine neue Handheld-Generation ein. Per Game-Link-Kabel kann man beispielsweise bis zu vier *Game Boy Advance* miteinander verbinden! Während man mit dem *Game Boy Color* maximal zu zweit gleichzeitig spielen durfte, geht beim *Game Boy Advance* also bald zu viert die Multiplayer-Post ab! Manche Games (z. B. der Launch-Titel F-Zero: MAXIMUM VELOCITY) bieten in speziellen Levels sogar mit nur einem einzigen Modul die ganze Packung Viererspaß, wobei es sich dabei jeweils um spezielle Levels handelt! Dieses Feature wird in Zukunft natürlich auch von weiteren Titeln unterstützt werden, beispielsweise Mario Kart Advance, das sich für den *Game Boy Advance* bereits in der Entwicklung befindet.

Für die Zukunft wurde auch in anderer Hinsicht vorausgeplant. Der *Nintendo GameCube* wird sich mit eurem *Game Boy Advance* verbinden lassen! Ihr fragt euch warum? Nun, diverse *Nintendo GameCube*-Titel werden den *Game Boy Advance* als Steuerungs-Einheit unterstützen. So verwandelt ihr den *Game Boy Advance* in einen Controller mit eingebautem Bildschirm! Die Veröffentlichung des von vielen herbeigesehnten *Nintendo GameCube* wurde zwischenzeitlich übrigens für das Frühjahr 2002 angekündigt.

Hier seht ihr das geniale Game-Link-Kabel. Damit fängt der Spaß erst an!

Die Spiele

Die Hardware überzeugt auf der ganzen Linie. Doch ohne ein tolles Spiele-Angebot bringt auch die beste Konsole herzlich wenig. Aber keine Bange – für den *Game Boy Advance* entwickeln die besten Spiele-Schmieden weltweit! Zum Start am 22. Juni in Europa werden derzeit zehn Spiele erwartet, bis zum Weihnachtsfest 2001 etwa 40 weitere Titel!

Der Game Boy Advance wird in drei Farben erhältlich sein! Hier seht ihr zwei Varianten!

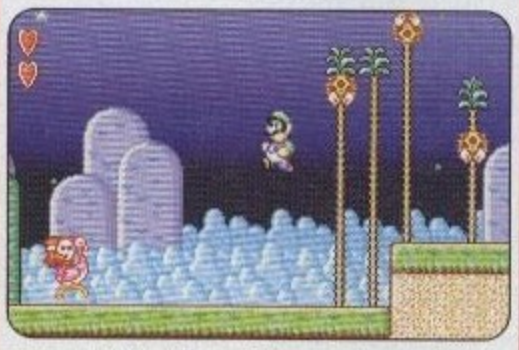
Launch Titel

Super Mario Advance

INFO

Die wohl beliebteste Jump&Run-Serie aller Zeiten feiert ihr Comeback! Sämtliche Vorgänger kassierten nur Höchstwertungen und diese Tradition wird Super Mario Advance garantiert fortsetzen. Zusätzlich zum grandiosen Solospieler-Modus geht ihr auch zu viert ans Werk. Insider sprechen schon jetzt vom besten Handheld-Game aller Zeiten! Dem ist nichts mehr hinzuzufügen!

Super Mario Advance zeigt, wie gut ein Handheld-Spiel aussehen kann! Grafikpower pur!



Natürlich könnt ihr Mario Advance auch mit Luigi, Marios bestem Freund spielen.

Wer die Wahl hat, hat die Qual. Bei so putzigen Charakteren kann einem die Wahl schwer fallen.

Launch Titel

Kuru Kuru Kururin

INFO

Hinter diesem ungewöhnlichen Namen verbirgt sich ein fesselndes Geschicklichkeits-Spiel. Ihr müsst einen rotierenden Stab durch ein Labyrinth steuern, ohne die Wände zu berühren. Klingt einfacher, als es ist! Wenn ihr zu oft mit der Wand in Kontakt kommt, zerbricht der Stab und ihr müsst wieder von neuem loslegen. Alleine oder zu viert: Suchtgefahr garantiert!

Jedes Mal wenn ihr mit einer Wand in Berührung kommt, verliert ihr ein Leben.

Ein kunterbunter Party-Spaß erwartet euch! Zu viert ist es doch gleich viel lustiger.

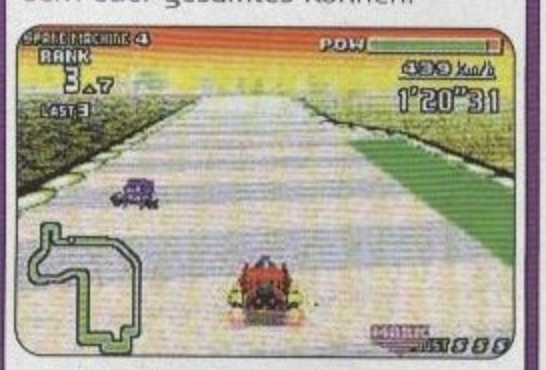
Auch der Solospieler-Modus begeistert ohne Ende. Geschicklichkeit vorausgesetzt!

Launch Titel

F-Zero Maximum Velocity

INFO

Schon auf dem *Super Nintendo* und dem *Nintendo 64* war dieser Titel ein Rennspiel-Meilenstein. Klemmt euch hinter das Steuer eines futuristischen Gleiters und nehmt am härtesten Rennen der Galaxis teil! Wer Nerven wie Stahlseile hat, sollte hier unbedingt zugreifen! Pfeilschnelle Spitzen-Grafik und ein unerreichtes Spielgefühl fordern euer gesamtes Können.



Adrenalin pur. Hier können nur die besten Piloten bestehen – für Weicheier ist kein Platz!

Mit über 500 km/h über das Eis zu rasen erfordert eine Menge Erfahrung und Können.

Selbst wenn sich mehrere Gegner auf dem Screen tummeln, bleibt die geniale Optik schön flüssig.

INFO

Brandheisse News in letzter Sekunde!

Kurz vor Redaktionsschluss erreichten uns tolle News direkt aus dem Nintendo-Hauptquartier. Der *Game Boy Advance* wird bei uns schon am 22. Juni dieses Jahres erscheinen und etwa 120- 130 Euro (239-259 DM) kosten! Dies lies David Gosen (Managing Director, Sales and Marketing, Nintendo of Europe), jetzt verlauten. Er hatte aber noch mehr erfreuliche Neuigkeiten auf der Pfanne. Am 22. Juni werden zeitgleich mit der Konsole vorraussichtlich zehn Knallerspiele veröffentlicht, bis Ende des Jahres werden weitere 40 Titel erscheinen. Es ist erfreulich, dass dabei auch die Third-Party-Hersteller einige heiße Eisen im Feuer haben. In der folgenden Tabelle seht ihr alle Launch-Titel im Überblick. Die Spiele sollen zwischen 45-50 Euro (89-99 DM) kosten! Wie hat es David Gosen doch so schön ausgedrückt: „Die Vorzüge einer Heimkonsole passen jetzt in unsere Handflächen. Eine wahre Revolution im Handheld-Bereich für jeden, der gerne tolle Games spielt. Egal wann. Egal wo!

Titel	Genre	Hersteller
Super Mario Advance	Jump & Run	Nintendo
Kuru Kuru Kururin	Geschicklichkeit	Nintendo
F-Zero: MAXIMUM VELOCITY	Rennspiel	Nintendo
Rayman Advance	Jump & Run	Ubisoft
Tony Hawk´s Pro Skater 2	Sportspiel	Activision
Ready 2 Rumble: Round 2	Sportspiel	Midway
Castlevania - Circle of the Moon	Action-Adventure	Konami
Konami Krazy Racing	Funracer	Konami
GT Championship	Rennspiel	Kemco
Tweety and The Magic Jewels	Jump & Run	Kemco

Am 21. März gab Nintendo-Manager David Gosen den Termin für Europa bekannt!

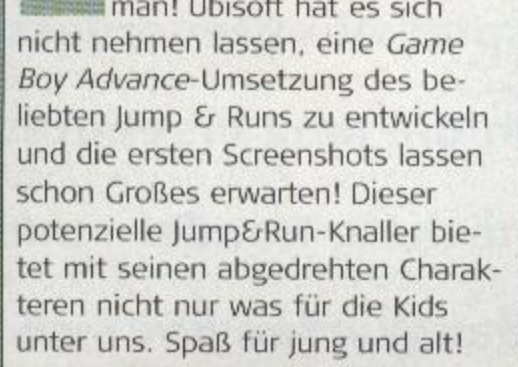
Launch Titel

INFO

Rayman Advance

Eine tolle Nachricht für alle Freunde des kleinen Rayman! Ubisoft hat es sich nicht nehmen lassen, eine *Game Boy Advance*-Umsetzung des beliebten Jump & Runs zu entwickeln und die ersten Screenshots lassen schon Großes erwarten! Dieser potenzielle Jump&Run-Knaller bietet mit seinen abgedrehten Charakteren nicht nur was für die Kids unter uns. Spaß für jung und alt!

Jetzt wird es eng! Euer Held wird von einem Monster attackiert und muss sich zur Wehr setzen.



Wow! Die Umgebung wurde mit unglaublich viel Liebe zum Detail in Szene gesetzt.

Huch, da werden gleich die Füße nass! Rayman nutzt die Frucht, um Gewässer zu passieren!

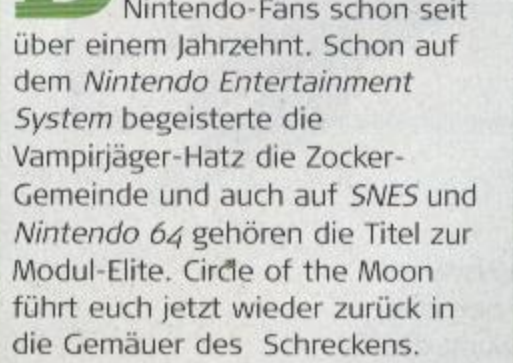
Launch Titel

INFO

Castlevania: Circle of the Moon

Das Böse ist zurück! Die Castlevania-Reihe begleitet Nintendo-Fans schon seit über einem Jahrzehnt. Schon auf dem *Nintendo Entertainment System* begeisterte die Vampirjäger-Hatz die Zocker-Gemeinde und auch auf *SNES* und *Nintendo 64* gehören die Titel zur Modul-Elite. Circle of the Moon führt euch jetzt wieder zurück in die Gemäuer des Schreckens.

Jetzt wird es eng! Euer Held wird von Monstern umzingelt und muss sich zur Wehr setzen.



Die farbenprächtige Umgebung wurde mit viel Liebe zum Detail in Szene gesetzt.

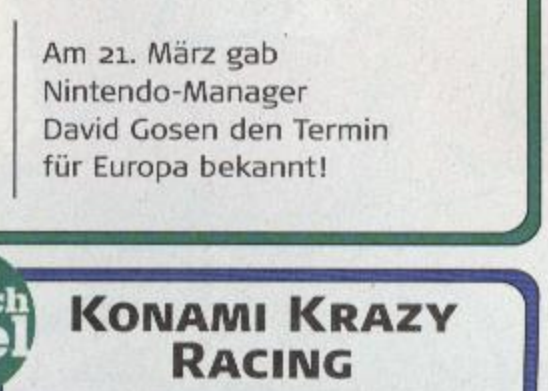
Wer die Castlevania-Reihe kennt, wird die Episode Circle of the Moon lieben!

Launch Titel

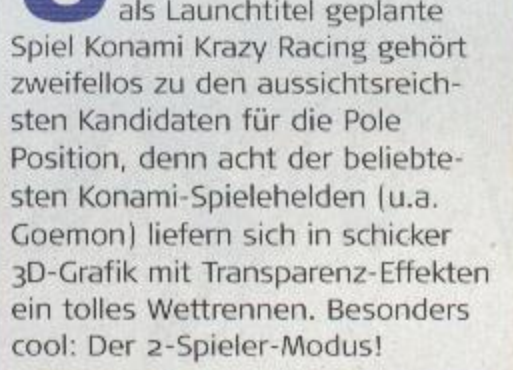
INFO

Konami Krazy Racing

Unterhaltsame Fun-Racer sind schwer in Mode! Das als Launchtitel geplante Spiel Konami Krazy Racing gehört zweifellos zu den aussichtsreichsten Kandidaten für die Pole Position, denn acht der beliebtesten Konami-Spielehelden (u.a. Goemon) liefern sich in schicker 3D-Grafik mit Transparenz-Effekten ein tolles Wettrennen. Besonders cool: Der 2-Spieler-Modus!



Konami Krazy Racing nutzt die 3D-Fähigkeiten des Game Boy Advance ausgiebig.



Die acht im Spiel vorkommenden Charaktere kennt man bereits aus diversen Konami-Spielen.

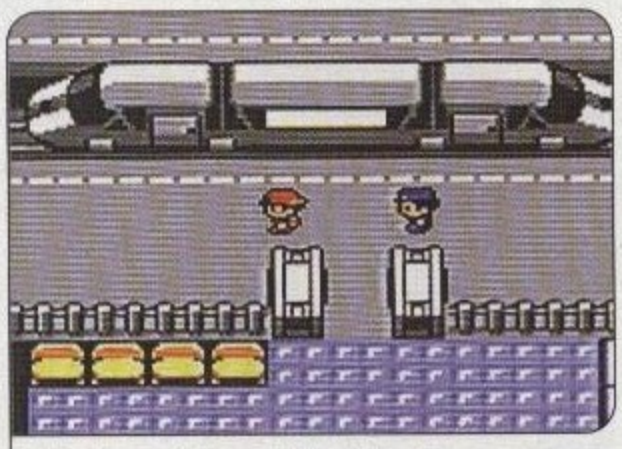
Goemon und seine Freunde liefern sich ein spannendes Wettrennen!

Pokémon Goldene und Sil

Das legendäre Ho-oh ziert die Verpackung der Goldenen Edition.

Endlich! Mit Pokémon Goldene und Silberne Edition geht Nintendos geniales GBC-Rollenspiel-Abenteuer jetzt in die lang ersehnte nächste Runde – und das Warten hat sich wirklich auf ganzer Linie gelohnt!

Auf die Plätze, fertig, los! Mit der am 6. April erscheinenden Goldenen und Silbernen Pokémon-Edition läutet Nintendo jetzt auch in Deutschland die heiß ersehnte Fortsetzung der packenden Pokémon-Abenteuer ein, deren erster Teil Millionen Fans auf der Welt zu Recht begeisterte. Also klemmt eure Beine unter den Arm, macht euch auf die Socken und schnappt euch ein Modul – ihr werdet es wochenlang nicht mehr aus der Hand legen können!

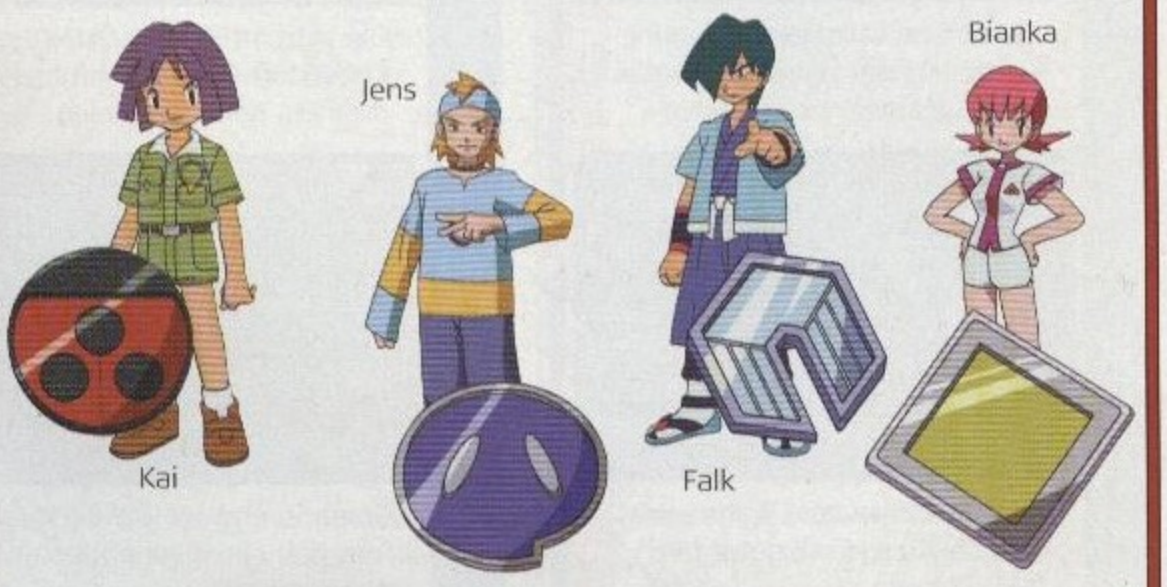


Die riesenhafte Spielwelt mit ihren großen Entfernungen bringt diesmal auch Zugreisen mit sich.

INFO

Arenaleiter und Orden der neuen Editionen (1)

Wer von euch schon darauf brennt, die riesige Spielwelt „Johto" der Goldenen und Silbernen Edition zu erkunden, der wird sicher kaum erstaunt sein, dass in den Weiten der neuen Pokémon-Welt auch acht neue Arenaleiter auf eure Herausforderung warten. Natürlich bevorzugen sie jeweils ihre eigenen Pokémon-Klassen, so dass euch in den gefährlichen Arena-Leiterduellen jetzt auch etliche der neuen Pokémon in Aktion begegnen werden! Für eure Arena-siege gibt's jetzt selbstverständlich auch neue Orden. Am besten, ihr lernt die ersten vier der neuen Johto-Arenaleiter und ihre Orden, die ihr für eure Duellsiege erhaltet, selber kennen: Falk (Viola City) – Flügelorden; Kai (Azalea City) – Insektorden; Bianka (Dukatia City) – Basisorden; Jens (Teak City) – Phantomorden.



Aufgepasst! Die Größenverhältnisse der abgebildeten Pokémon auf den folgenden sechs Seiten entsprechen nicht der Realität.

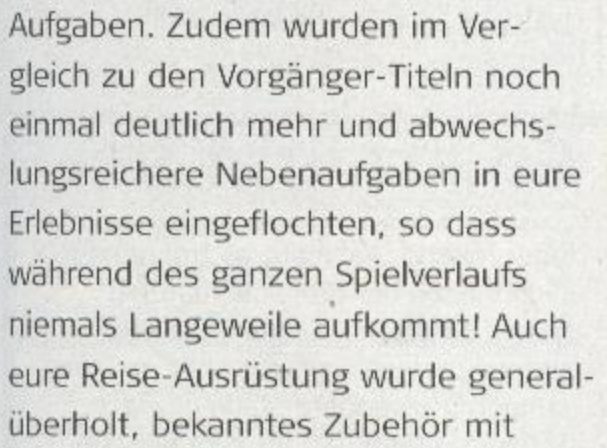
Pokémon Lugia setzt auf der Silbernen Edition optische Akzente.

n Silberne Edition

Denn in der Goldenen und Silbernen Edition stecken so viele tolle, neue Ideen und spielerische Extras, dass ihr diesmal mindestens doppelt so viel Pokémon-Vergnügen erwarten könnt wie beim letzten Abenteuer!

Man darf gespannt sein!

Boten bereits die ersten Pokémon-Editionen ein außergewöhnlich langes, tiefes und eindringliches Spielerlebnis, so schöpfen nun die Goldene und Silberne Edition von Pokémon in jeder Hinsicht aus dem Vollen: Die neue Abenteuerhandlung und euer Weg durch die riesige, neue Spielwelt sprühen nur so vor packenden Wendungen und spannenden Aufgaben. Zudem wurden im Vergleich zu den Vorgänger-Titeln noch einmal deutlich mehr und abwechslungsreichere Nebenaufgaben in eure Erlebnisse eingeflochten, so dass während des ganzen Spielverlaufs niemals Langeweile aufkommt! Auch eure Reise-Ausrüstung wurde generalüberholt, bekanntes Zubehör mit deutlich erweiterten Funktionen versehen und neue, wirklich zweckmäßige Ausrüstungsgegenstände in euer Inventar aufgenommen: Das aus den Vorgänger-Titeln bereits vertraute „Item-Fach" beispielsweise heißt in



Im Haus des Pokéball-Schmieds Kurt bekommt man neue Spezial-Pokébälle.

Heiße Duelle von alten und neuen Pokémon: Auch alte Bekannte haben neue Attacken.

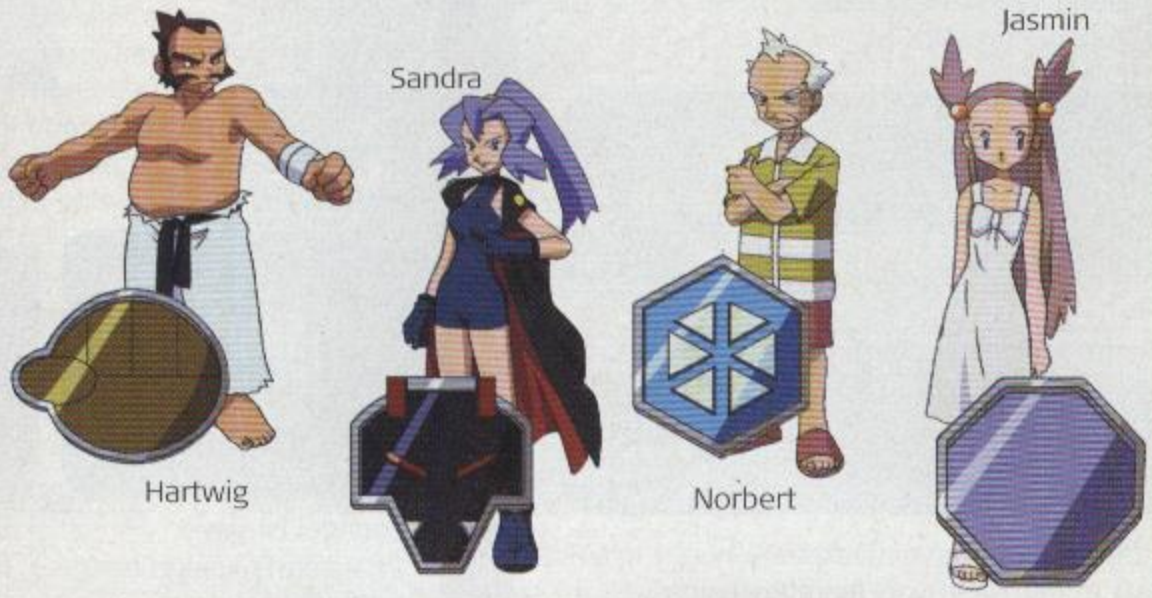
Zum Glück ist nach aufreibenden Kämpfen das nächste Pokémon-Center meist nicht weit.

den neuen Editionen nun kurz „Beutel" und besitzt jetzt vier klar strukturierte Einzeltaschen, in die erhaltene Gegenstände automatisch nach normalen Items, Basis-Items, Poké- und Spezialbällen sowie VMs/TMs einsortiert werden. Nicht nur, dass dadurch der runderneuerte Item-„Beutel" natürlich viel mehr Stauraum bietet als seine Vorgänger, er lässt euch aufgrund seiner neuen Gegenstandsordnung die benötigten Items auch deutlich schneller finden und ist wesentlich leichter und über-

Info

Arenaleiter und Orden der neuen Editionen (2)

Habt ihr schließlich mit etwas Glück die ersten vier neuen Arenaleiter von Johto überwunden und euch deren Orden einverleibt, dürft ihr natürlich nicht erwarten, dass die noch folgenden vier Leiterduelle in Johto deswegen leichter für eure Team-Pokémon werden. Im Gegenteil: Kontinuierlich von Kampfrunde zu Kampfrunde zieht auch in der zweiten Hälfte der Johto-Arenaduelle der Schwierigkeitsgrad deutlich an. Also aufgepasst. Hier sind die übrigen vier Johto-Arenaleiter: Hartwig (Anemonia City) – Faustorden; Jasmin (Oliviana City) – Stahlorden; Norbert (Mahagonia City) – Eisorden; Sandra (Ebenholz City) – Drachenorden.



© 1995 - 2001 Nintendo/Creatures inc./GAME FREAK inc.
Nintendo, Pokémon and character names are trademarks of Nintendo. © 2001 Nintendo

INFO

Die Stars Ho-oh und Lugia

Während den meisten von euch das legendäre Vogel-Pokémon Lugia noch aus dem zweiten Pokémon-Kinofilm vergangene Weihnachten ein deutlicher Begriff sein dürfte, wird euch in den neuen Pokémon-Editionen mit Ho-oh jetzt ein weiteres, mystisches Vogel-Pokémon vorgestellt, das vor allem durch sein buntes Federkleid und äußerst mächtige Attacken viele Freunde finden dürfte. Obwohl beide legendäre Pokémon in jeder der Editionen vorkommen, starten sie dort übrigens jeweils mit deutlich unterschiedlichen Erfahrungslevels: Könnt ihr in der Silbernen Edition Lugia bereits ab Level 40 schnappen, so begegnet euch dasselbe Pokémon in der Goldenen Edition erst ab Level 70. Bei Ho-oh ist es genau so:

In Pokémon Gold trefft ihr es ab Level 40, erst ab Level 70 in der Silbernen Edition. Interessant ist dies vor allem deswegen, weil beide Level-40-Pokémon im Spielverlauf deutlich mächtigere Attacken erlernen können als ihre „großen Geschwister" ab Level 70. Um jedoch Lugia oder Ho-oh überhaupt zu schnappen, braucht ihr zuvor noch einen ganz bestimmten Gegenstand pro Pokémon, den ihr erst einmal im Handlungsverlauf finden müsst, wenn ihr Erfolg haben wollt: Für Lugia benötigt ihr die so genannte „Silberschwinge", für Ho-oh die „Buntschwinge". Habt ihr mit etwas Glück zu guter Letzt eines (oder gar beide) der legendären Vogel-Pokémon in eurem Team, könnt ihr von nun an kommenden Trainerkämpfen und sogar Arenaleiter-Duellen deutlich ruhiger ins Auge blicken.

Lugia könnt ihr in Pokémon Silber ab Level 40 schnappen.

Ho-oh trefft ihr in Pokémon Gold ab Level 40.

sichtlicher zu handhaben. Einen noch wichtigeren, völlig neuen Ausrüstungsgegenstand in eurem Inventar stellt allerdings der so genannte Pokécom dar, ein multifunktionaler „Supercomputer", den ihr gleich zu Spielbeginn daheim von eurer Mutter bekommt: Das vielseitige Gerät dient euch zuerst lediglich als Uhr (für die diesmal in Echtzeit ablaufende Spielhandlung) und als In-Game-Telefon, mit dem ihr jederzeit wichtige Personen wie eure Mutter oder Professor Lind (euren neuen Mentor) anrufen könnt. Habt ihr jedoch erst einmal ein paar Schritte in der neuen Spielwelt unternommen, händigt euch bald ein freundlicher Herr in Rosalia City ein Landkarten-Modul aus, das automatisch vom

Sprecht ihr mit besiegten Trainern, bieten manche euch ihre Telefonnummer an.

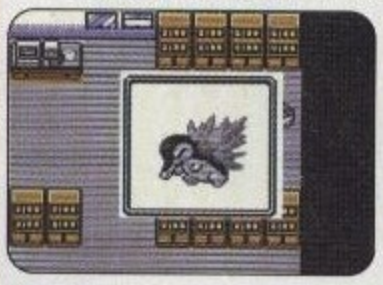
Vor allem die Arenaleiter haben es in den neuen Editionen in sich.

Der Radioturm von Dukatia City ist in der Hand von Team Rocket: Könnt ihr helfen?

INFO

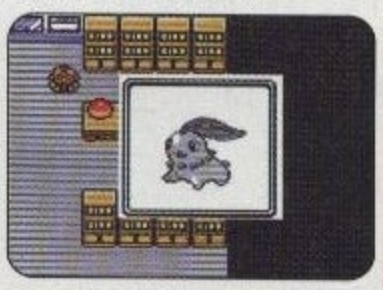
Neue Kräfte – So startet ihr

Ganz ähnlich wie bei der Roten, Blauen und Gelben Edition von Pokémon beginnt auch euer Abenteuer in der Goldenen und Silbernen Edition mit einem Kurzbesuch bei einem Pokémon-Wissenschaftler. Diesmal heißt der freundliche Forscher allerdings Prof. Lind (Prof. Eich begegnet euch erst später im Spiel) und bittet euch um einen Botengang. Als Begleiter für eure Reise lässt er euch eines von drei neuen Pokémon wählen, die erst vor kurzem entdeckt wurden: Feurigel, Karnimani und Endivie. Welches dieser drei Pokémon ihr letztlich wählt, beeinflusst natürlich auch den Spielverlauf. Doch eine richtige oder falsche Wahl gibt es trotzdem nicht: Jedes der drei Pokémon hat gegen bestimmte Gegner, die euch unterwegs zwangsläufig über den Weg stolpern, besondere Stärken und Schwächen! Kommt ihr zum Beispiel anfangs mit Karnimani bestens voran und habt bei Feurigel eher Probleme, so kann beim nächsten Arenaleiter (der möglicherweise Pflanzen-Pokémon einsetzt) dieses Verhältnis genau umgekehrt sein. Eines ist jedoch klar, egal, welches Start-Pokémon ihr wählt: Euren neuen Freund zu trainieren, bleibt spannend – denn neue Pokémon lernen auch neue Attacken, deren Wirkung ihr natürlich erst austesten müsst ...



Feurigel ist gegen Pflanzen-Pokémon eine gute Wahl.

Das Pokémon Karnimani hilft gegen Gestein-Pokémon.

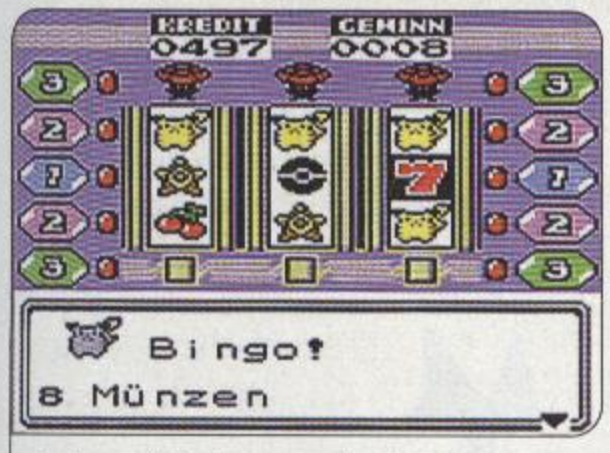


Endivie eignet sich bestens gegen Wasser-Pokémon.

Pokécom integriert wird und diesen jetzt auch als Orientierungshilfe verwendbar macht. Und noch etwas später bekommt ihr im Rundfunkturm von Dukatia City ein Radio-Modul, mit dessen Hilfe euer Pokécom nun auch noch drei verschiedene Hörfunk-Programme empfangen kann.

Das Abenteuer beginnt

„Zzz ... Hm? Was? Du hast mich aufgeweckt. Kannst du mir sagen, wie spät es ist? ... Uah! Ich habe verschlafen!" – Mit diesen etwas seltsam anmutenden Worten von Professor Eich startet ihr eure Reise in die Pokémon-Welt, die ihr auch diesmal wieder zu Hause bei eurer Mutter beginnt: Kaum steigt ihr dort die Treppe ins Erdgeschoss hinab, eilt sie auch schon auf euch zu, übergibt euch euren Pokécom und hilft euch, diesen auf die richtige Uhrzeit einzustellen. Wozu? Ab diesem Moment verlaufen die Stunden im Modul genau wie in Wirklichkeit, Tag und Nacht wechseln regelmäßig ab und je nach Uhrzeit trefft ihr verschiedene Pokémon unterwegs! Schaltet ihr den *GBC* zum Beispiel tagsüber an, begegnet euch auf einer bestimmten Route vorwiegend Taubsi oder das neue Wiesor. Zockt ihr dagegen nachts, könnt ihr auf derselben Strecke Hoothoot und Noctuh treffen, während tagaktive Pokémon dann schlafen. Was übrigens für wilde Pokémon gilt, gilt auch für Trainer-Duelle: Gegner, die euch bei Sonnenlicht möglicherweise anstandslos passieren lassen, werden im Schutz der Dunkelheit zu erbitterten Widersachern, die euch niemals kampflos das Feld räumen. Wenn ihr nach einigen Botengängen für Professor Lind dann schließlich die ersten eigenen Pokémon mit frisch gekauften Bällen schnappt, wird euch sofort auffallen, dass eure neuen Schützlinge nun größtenteils männlich oder weiblich sind. Kein Zufall, wie sich umgehend herausstellt: Bald bekommt ihr ein „Rätsel-Ei" ausgehändigt, aus dem nach einiger Zeit Togepi schlüpft.



In der Spielhalle von Dukatia City könnt ihr mit gewonnenen Münzen Pokémon kaufen.

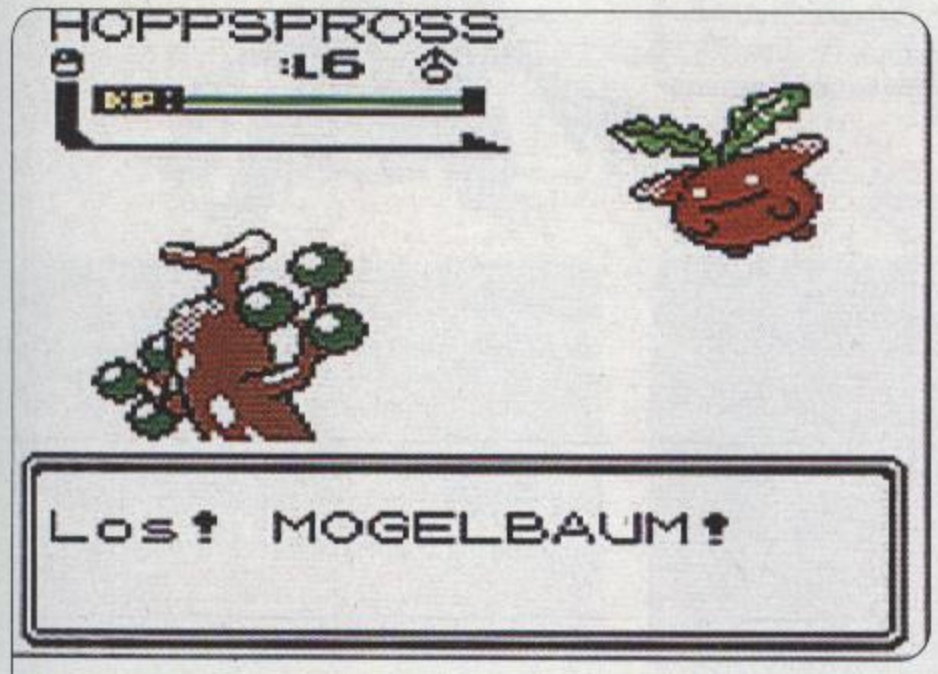
Info

Wie bekommt man Nachwuchs?

Dass die Pokémon in der Goldenen und Silbernen Edition nun größtenteils entweder weiblich oder männlich sind, legt natürlich auch den Gedanken an Pokémon-Nachwuchs nahe. Und tatsächlich: Bald nach Beginn eures Abenteuers übergibt euch der Wissenschaftler „Mr. Pokémon" ein merkwürdiges Pokémon-Ei, aus dem nach einiger Zeit ein niedliches Togepi schlüpft. Damit steht ab sofort fest: Pokémon vermehren sich und haben sogar Eier! Wollt ihr aus dieser Erkenntnis nun Kapital schlagen, braucht ihr zuerst ein männliches und weibliches Pokémon der selben Art. Ein Ditto hingegen ist als Partner für fast alle Pokémon-Arten geeignet. Habt ihr ein passendes Paar, müsst ihr dieses in der Pokémon-Pension bei Dukatia City abgeben. Sind eure Pokémon einander zugetan, erhaltet ihr sehr wahrscheinlich schon beim nächsten Pensionsbesuch ein Ei, aus dem ein neues Pokémon schlüpft. Dies ist die einzige Möglichkeit, neue Pokémon wie Pichu oder Elekid zu erhalten. Im Spielverlauf werdet ihr die Pokémon-Pension daher sicher öfter besuchen.

Im Garten der Pokémon-Pension werden Pokémon aufgepäppelt.

Gebt ein männliches und ein passendes weibliches Pokémon ab.



Der Name Mogelbaum lässt auf ein Pflanzen-Pokémon schließen. In Wahrheit ist es ein Gestein-Pokémon. Hättet ihr das gedacht?

Die Zugfahrt ist nur einer der vielen Höhepunkte der neuen Spielhandlung von Pokémon Gold und Silber: So kommt ihr zügig von Kanto nach Johto.

INFO

Praktisches Zubehör

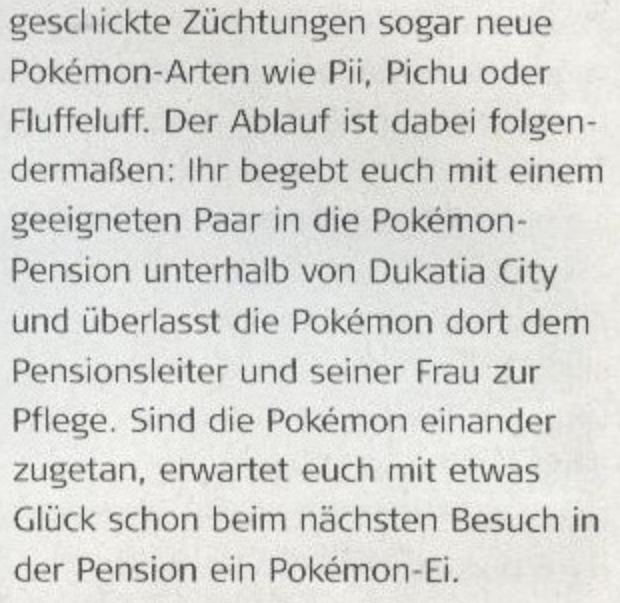
Während ihr in der Roten, Blauen und Gelben Edition noch eher etwas hilflos durch die Spielwelt wandern musstet, halten die neuen Editionen diesmal einen äußerst nützlichen Ausrüstungsgegenstand für euch bereit, den ihr gleich zu Spielbeginn von eurer Mutter bekommt: den so genannten Pokémon Communicator oder kurz Pokécom. Dieses multifunktionale Ausrüstungsstück dient euch beispielsweise als Uhr, um in der Echtzeit-Handlung der neuen Titel stets pünktlich zur Stelle zu sein. Auch eine sehr nützliche Landkarte der Spielwelt, die ihr in Rosalia City erhaltet, findet sofort im Pokécom Aufnahme. Sogar telefonieren könnt ihr mit dem Apparat: Unterwegs dürft ihr mit einigen gegnerischen Trainern Telefonnummern tauschen, sobald ihr sie besiegt habt. Erfahren diese Trainer oder andere Kontaktpersonen im Spielverlauf Neuigkeiten, geben sie die Infos per Pokécom direkt an euch weiter. Und zu guter Letzt lässt sich der Pokécom auch noch als Radio nutzen. Hierfür besorgt ihr euch im Radioturm von Dukatia City ein kostenloses Erweiterungsmodul für euren Pokécom und schon könnt ihr ab sofort drei verschiedene In-Game-Radioprogramme empfangen: Prof. Eichs informativen Pokémon-Talk, einen Sender für Pokémon-Musik und den Glückskanal, in dem regelmäßig Gewinnaktionen veranstaltet werden. Dank des äußerst zweckmäßigen und vielseitigen Pokécom seid ihr jedenfalls stets bestens informiert und behaltet auch in brenzligen und verwickelten Situationen den Überblick.

Dank Pokécom kommt ihr stets pünktlich zu wichtigen Terminen.

Bald nach Spielstart findet ihr eine nützliche Landkarte für den Pokécom.

Auch als In-Game-Telefon ist der neue Pokécom jetzt sofort einsetzbar.

Per Radio-Modul aus Dukatia City empfangt ihr drei Hörfunk-Programme.

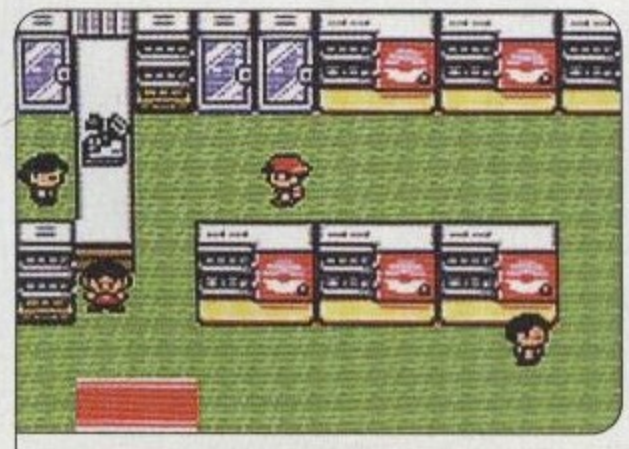


Um den Steineichenwald auf Route 34 zu verlassen, müsst ihr durch das Haus oben gehen.

Pokémon können also, anders als bisher, in den neuen Editionen Nachwuchs bekommen! Neben Nachkommen erhaltet ihr durch geschickte Züchtungen sogar neue Pokémon-Arten wie Pii, Pichu oder Fluffeluff. Der Ablauf ist dabei folgendermaßen: Ihr begebt euch mit einem geeigneten Paar in die Pokémon-Pension unterhalb von Dukatia City und überlasst die Pokémon dort dem Pensionsleiter und seiner Frau zur Pflege. Sind die Pokémon einander zugetan, erwartet euch mit etwas Glück schon beim nächsten Besuch in der Pension ein Pokémon-Ei.

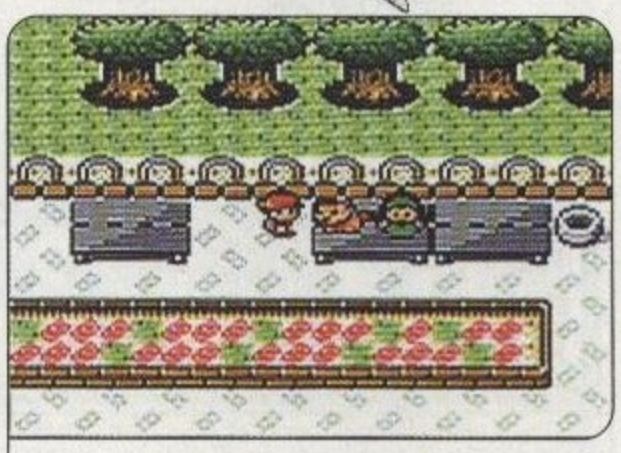
Tolle neue Pokémon

Neben der tollen Neuheit, Pokémon zu züchten, sind natürlich die vielen fantastisch aussehenden neuen Pokémon mit ihren neuen Attacken die eigentliche Hauptattraktion der



Auch im neuen Pokémon-Supermarkt könnt ihr euch mit nützlichen Items eindecken.

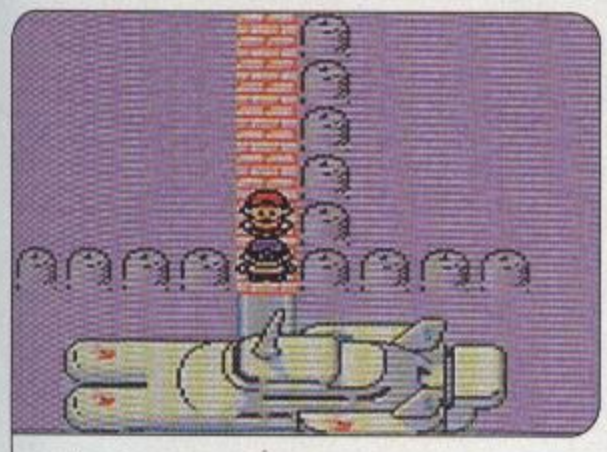
Bevor ihr Falk zum Kampf um den Flügelorden trefft, müsst ihr erst an seinen Gehilfen vorbei.



Schweigen ist Silber, Reden ist Gold: Sprecht mit der Lady und nehmt die „Flinkklaue".

Überall in der Spielwelt findet ihr Bäume, in denen jeden Tag eine heilende Beere wächst.

kommenden Editionen. Während die eigentlichen Stars beider Titel nämlich die auf den Verpackungen abgebildeten Vogel-Pokémon Ho-oh und Lugia sind, spielen zum Beispiel auch drei andere mystische Pokémon eine wichtige Rolle für den Handlungsverlauf. Und sogar die legendären Pokémon aus dem dritten Kinofilm geben euch in Pokémon Gold und Silber etliche Rätsel auf. Weil zudem sämtliche Gegner jetzt auch viele neue Pokémon in Kämpfen einsetzen, ist die Spannung natürlich jedes Mal riesig, sobald euch ein neues Duell bevorsteht: Werdet ihr im nächsten Kampf ein bisher unbekanntes Pokémon erblicken und seinen deutschen Namen erfahren? Sicher ist: Eure Sammelleidenschaft wird einen neuen Höhenflug erleben – nie waren Pokémon aktueller, bunter und spannender als in Pokémon Gold und Silber!



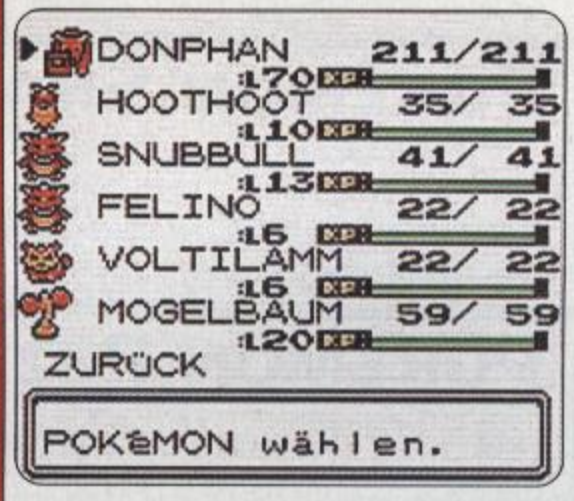
Auch eine Bootsfahrt steht diesmal wieder auf dem Programm: Zuerst Ticket vorzeigen!

Bevor ihr diesen Arenaleiter trefft, müsst ihr ein Pokémon besitzen, das Stärke beherrscht.

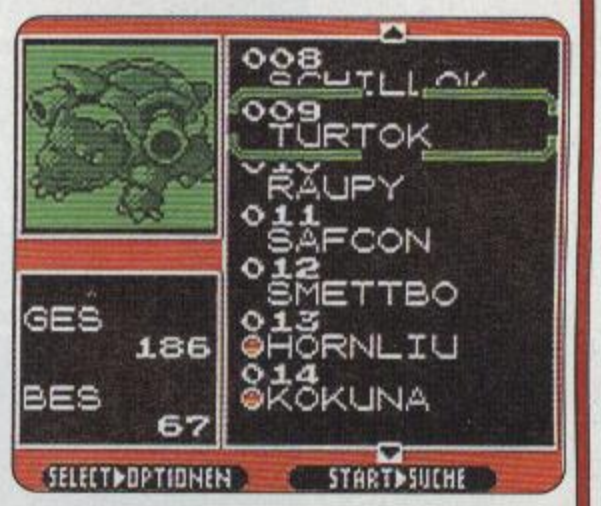
INFO

Aus Eins mach Drei

Im Vergleich zu den Vorgängern wurde der Pokédex der Goldenen und Silbernen Edition einer Generalüberholung unterzogen. Besonders auffällig ist dabei sicher, dass ihr den allgemeinen Pokédex jetzt auf drei verschiedene Weisen sortieren könnt: Im „alten Pokédex" findet ihr alle Pokémon fortlaufend von #001 bis Ende durchnummeriert. Der „neue Pokédex" hingegen bietet euch die Pokémon nach ihren Evolutionslinien geordnet. Und wer von euch gerade nach einem bestimmten Pokémon-Namen sucht, wählt am besten den von „A bis Z" nach Namen sortierten Pokédex. Welche dieser drei Darstellungsweisen ihr persönlich bevorzugt, bleibt dabei natürlich euch selbst überlassen.
Doch damit nicht genug: Zusätzlich ist im neuen Pokédex auch noch ein gesonderter „Icognito Index" enthalten. Diese mysteriösen Pokémon existieren in über 20 verschiedenen Erscheinungsformen.
Schafft ihr es, mindestens ein Exemplar von jeder Abart zu schnappen und euren „Icognito Index" komplett zu füllen, erwartet euch eine Überraschung.

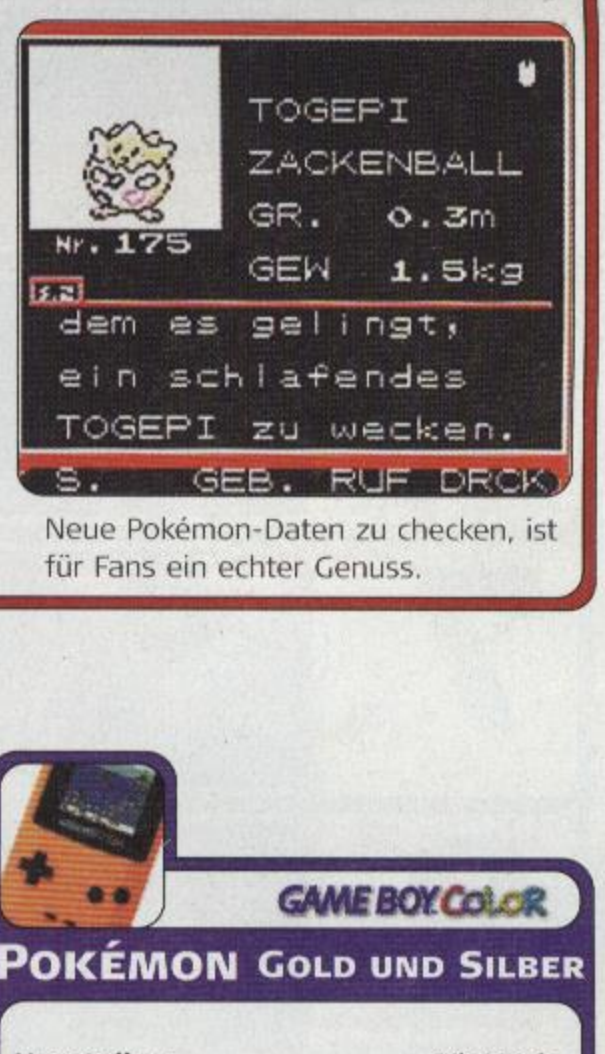


Die Ansicht eures Teams wurde, bis auf neue Namen, kaum verändert.



Die Pokémon-Grafiken bieten auch bei alten Bekannten neue Aspekte.

Mit dem neuen Pokédex sortiert ihr Pokémon auf verschiedene Arten.



Neue Pokémon-Daten zu checken, ist für Fans ein echter Genuss.

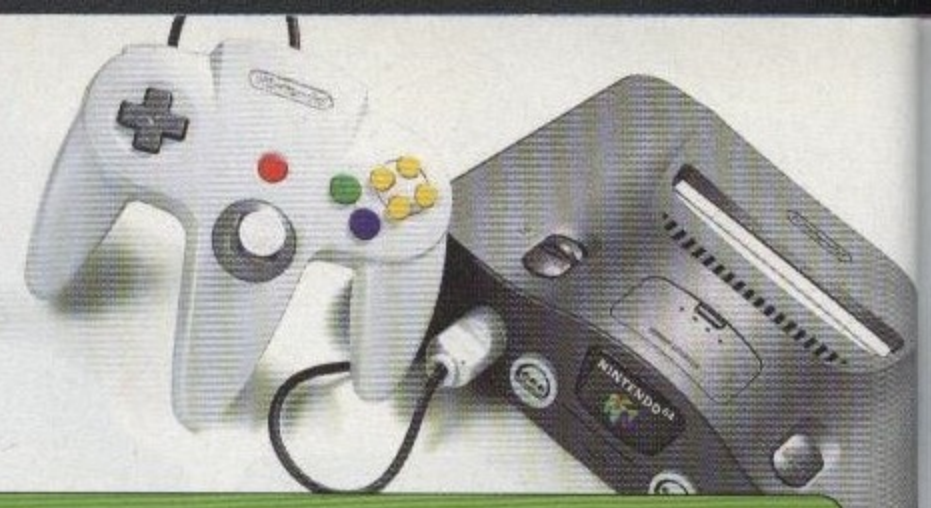
GAME BOY COLOR

Pokémon Gold und Silber

Hersteller: . . . . . Nintendo
Genre: . . . . . Rollenspiel
Spieler: . . . . . 1-2 (Link-Kabel)
Speichern: . . . . . Ja (Batterie)
Sprache: . . . . . Deutsch
Veröffentlichung: . . . . . 6. April

Fazit

„An den Editionen Gold und Silber kommt kein Fan vorbei!"



CHARTS

1 (2)

THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK

Nintendo . . . . Adventure/Rollenspiel . . . 1 SPIELER

Das jüngste Abenteuer von Link hat endlich die Spitze der Charts erklommen, was uns nicht überrascht, denn das Spiel ist spannend wie kaum ein anderes Game.

2 (4)

MARIO TENNIS

Nintendo . . . . Sportspiel. . . . . 1-4 SPIELER

Mario Tennis ist einfach ein Spielspaßgarant erster Güte. Mit der jüngst erschienenen *Game Boy*-Version und einem Transfer Pak kann man auf dem *N64* neue Features erleben.

3 (1)

POKÉMON SNAP

Nintendo . . . . Foto-Shooter. . . . . 1 SPIELER

Die Pokémon aus der jüngst erschienenen Goldenen und Silbernen Edition könnt ihr hier zwar nicht fangen, trotzdem macht die Jagd auf die ersten Pokémon Spaß wie eh und je.

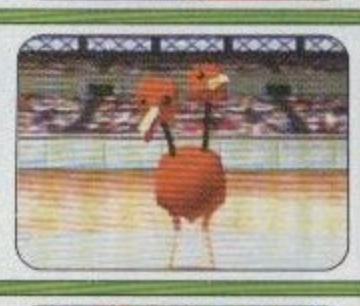
4 (-)

POKÉMON PUZZLE LEAGUE

Nintendo . . . . Puzzle-Spiel . . . . . 1-4 SPIELER

Neue Pokémon-Spiele für das *Nintendo 64* sind praktisch mit einer Charts-Einstiegsgarantie versehen. Der jüngste Puzzle-Spaß mit Ash & Co. fasziniert echte Strategie-Fans.

5 (3)



POKÉMON STADIUM

Nintendo . . . . Action/Rollenspiel . . . . 1-4 SPIELER

Wer ist der bessere Pokémon-Trainer? Mit Pokémon Stadium auf dem *N64* könnt ihr es herausfinden. Ladet eure Pokémon vom *Game Boy*-Modul herunter und betretet das Stadion!

6 (6)

MARIO PARTY 2

Nintendo . . . . Party-Spiel . . . . . 1-4 SPIELER

Traditionelle Brettspiele waren gestern, Mario Party 2 ist heute! Massenweise Mini-Spiele und knifflige Spieltische garantieren auf jeder Party Spielspaß pur!

7 (5)

MICKEY'S SPEEDWAY USA

Nintendo . . . . . Rennspiel. . . . . 1-4 SPIELER

Der jüngste Rare-Knüller macht Mario Kart 64 und Diddy Kong Racing mächtig Konkurrenz. Dieses Fun-Racing-Spektakel garantiert atemberaubende Rennen im Freundeskreis.

8 (7)

DONKEY KONG 64

Nintendo . . . . Action/Adventure. . . . . 1-4 SPIELER

Langsam, aber sicher geht es mit einem der berühmtesten Spielehelden in den Charts abwärts. Kann sich Donkey Kong noch einmal nach vorne arbeiten?

TERMINE Welche tollen Spiele jetzt und in Zukunft für das *N64* erscheinen werden, verraten wir euch in dieser Übersicht.

MÄRZ/APRIL

BANJO-TOOIE
Action-Adventure **Nintendo**

INDIANA JONES UND DER THRON VON BABEL
Action-Adventure **THQ**

POKÉMON PUZZLE LEAGUE
Puzzle-Spiel **Nintendo**

STAR WARS EPISODE I: BATTLE FOR NABOO
Action **THQ**

F1 RACING CHAMPIONSHIP
Rennspiel **Ubi Soft**

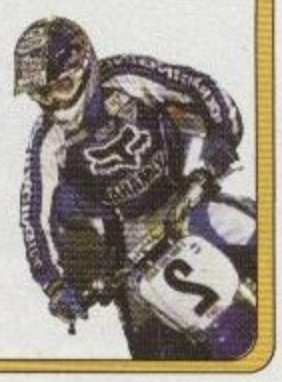
WEITERE HITS IN 2001

KIRBY: THE CRYSTAL SHARDS
Jump & Run **Nintendo**

EXCITEBIKE 64
Rennspiel **Nintendo**

PAPER MARIO
Rollenspiel **Nintendo**

POKÉMON STADIUM 2
Action/Rollenspiel **Nintendo**



Kirby 64
The Crystal Shards

Was haben Donkey Kong, Mario und Link gemeinsam? Genau! Sie haben den Sprung auf das Nintendo 64 schon erfolgreich hinter sich. Endlich ist auch Kirby an der Reihe!

Jump & Run in Reinkultur. Lasst euch nicht von den Mini-Monstern den Garaus machen!

Kirby hat Feuer gefangen! Übernehmt die Fähigkeiten eurer Gegner und rettet die Galaxis!

König Dededе klopft nicht nur große Sprüche. Er klopft auch gerne kleine Monster!

Wir befinden uns auf dem Planeten Ripple Star. Die Heimatwelt der guten Feen beherbergt einen mystischen Kristall, aus dem die goldigen Geschöpfe ihre magischen Kräfte schöpfen. Böse Mächte in Form einer pechschwarzen Wolke wollen diesen Klunker an sich reißen und schon nimmt das Unheil seinen Lauf. Als die mutige Fee Ribbon den magischen Edelstein in Sicherheit bringen will, zerspringt dieser in unzählige Stückchen, welche in der gesamten Galaxis verstreut werden.

Ein Fall für Super-Kirby

Als alter Freund der Feen kann Kirby natürlich nicht tatenlos rumsitzen! Der rosarote Kugel-Held macht sich auf, um die verschollenen Kristall-Splitter aufzutreiben und grast einen Planeten nach dem anderen ab. Da es insgesamt über 25 Levels gibt, dürfte die Suche eine ganze Weile dauern. Zumal die Klunker auch nicht einfach so rumliegen, sondern von diversen Fieslingen bewacht werden. Aber der runde Mops kann sich sehr wohl zur Wehr setzen! Wie bei einem Staubsauger wird alles, was nicht niet- und nagelfest ist, kurzerhand eingesogen und mit Karacho ausgespuckt. So könnt ihr bestimmte Objekte und sogar Gegner als Geschosse missbrauchen! Daher solltet ihr mit Kirby des Öfteren tief Luft holen. Mit etwas Geschick ergeben sich hier zahllose Angriffsmöglichkeiten und außerdem erhält die ganze Sache dadurch eine schmackhafte Prise Taktik. Nintendo hat es mit Kirbys *N64*-Einstand geschafft, das geniale Feeling der altbewährten Kirby-Abenteuer zu erhalten. Kirby bleibt seinen Wurzeln treu und bietet geniales 2D-Gameplay in dreidimensionaler Umgebung!

So ein Picknick unter Freunden ist halt immer wieder was Feines!

NINTENDO 64

KIRBY 64

Hersteller: . . . . . Nintendo
Genre: . . . . . Jump & Run
Veröffentlichung: . . . . . 3. Quartal

FAZIT

„KIRBY HAT ES HALT IMMER NOCH DRAUF! EIN SPIEL ZUM VERLIEBEN!"

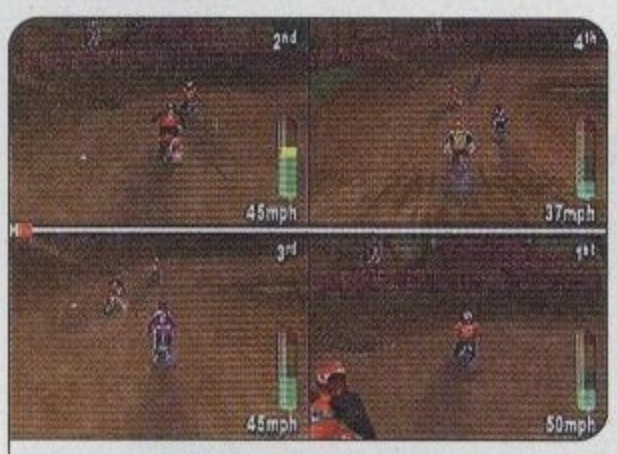
Kirby 64 ™: The Crystal Shards
© 2000, 2001 HAL Laboratory, Inc./Nintendo
™ and ® are Trademarks of Nintendo Co., Ltd.
© 2001 Nintendo

Excitebike 64

Es gibt Menschen, die schon jetzt behaupten, dass Excitebike 64 die beste Motocross-Simulation aller Zeiten ist. So wie es bis jetzt aussieht, haben sie absolut Recht!

Diese Power-Maschine ist der Traum jedes Mannes!

Hurra, ich kann fliegen! Hoffentlich fällt die Landung dieses Piloten nicht zu hart aus.



Im Vierspielermodus geht erst richtig der Punk ab! Da werden Freunde zu erbitterten Feinden!

Hier geht es hart zur Sache. Ein paar gezielte Rempler gehören bei Excitebike 64 zum guten Ton!

Schon vor über zehn Jahren erschien auf dem *NES* (*Nintendo Entertainment System*) mit Excitebike ein Motocross-Game, das in die Videospiel-Geschichte einging. Der Titel entwickelte sich binnen kürzester Zeit zum absoluten Mega-Hit! Nintendo hat jetzt unser Flehen um einen Nachfolger erhört und liefert uns eine PAL-Umsetzung der Spitzenklasse. Das geniale Spielprinzip des Oldies wurde perfekt in die dritte Dimension übertragen und sorgt dafür, dass Excitebike 64 ein wahr gewordener Traum für jeden echten Zocker geworden ist.

Start your Engines!

Klemmt euch hinter den Lenker eurer Crossmaschine und nehmt die Herausforderung an! Ihr flitzt durch prächtige Indoor-Stadien und lasst eure Riesen-Sprünge vom Hallen-Publikum bejubeln. Durch knifflige Stunt-Einlagen beweist ihr eure Motocross-Künste und lasst die Konkurrenz mächtig alt aussehen. Doch auch im Freien geht es auf zahlreichen Outdoor-Kursen hoch her. Unter freiem Himmel gebt ihr Vollgas und heizt über riesige Rampen, um euch mit gewaltigen Sprüngen vor eure Konkurrenten zu setzen. Durch die zahlreichen Abkürzungen, die es zu entdecken gilt, spart ihr wertvolle Sekunden.

Sieg auf der ganzen Linie!

Nintendo hat hier wirklich an alles gedacht! Das perfekte Handling der Zweiräder hätte man nicht besser in Szene setzen können und durch das Rumble Pak spürt ihr jede Unebenheit der holprigen Strecken am eigenen Leib. Knifflige Tricks wie Nothings und Nac Nacs wurden perfekt ins Gameplay integriert und lassen sich sehr schnell erlernen. Mit dem coolen Track-Editor könnt ihr euch sogar eigene Strecken basteln. Die heißeste Action bietet jedoch der ausgezeichnete Mehrspielermodus, der in geselliger Runde für mächtig Spielspaß sorgt! Die zahllosen Lizenzen beinhalten Hersteller wie Bell, Thor, Scott USA, Shoei und FMF und tragen sehr viel zur realistischen Atmosphäre bei. Auch Grafik und Sound sind erste Sahne und verwöhnen Auge und Ohr. Durch Einsatz des 4-MB-Expansion-Paks könnt ihr den Detailgrad der Optik sogar noch erhöhen. Excitebike 64 ist sowohl grafisch als auch spielerisch eine Offenbarung. Ein Spiel, das Geschichte schreiben wird!

INFO

TOPSECRET!

Nintendo hat ein ganz spezielles Bonbon für euch versteckt. Wir sagen nur so viel: Ihr könnt das kultige *NES*-Original freispielen. Wie ihr das macht, müsst ihr aber selbst herausfinden! Schließlich wollen wir euch den Spaß doch nicht verderben!

NINTENDO64

EXCITEBIKE 64

Hersteller: . . . . . Nintendo
Genre: . . . . . Rennspiel
Veröffentlichung: . . . . . Juni

FAZIT

WOW! SO EIN RASANTES RACING-GAME HABEN WIR LANGE NICHT MEHR ERLEBT!

Excitebike™ 64
™ and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd.
© 2000, 2001 Nintendo. All rights reserved.

m&m's® MINIS MADNESS

Hilf diesen 4 mutigen M&M's® die Schokofabrik von den gemeinen M&M's® MINIS zu befreien!

WEITERE M&M's® SPIELE GIBT ES FÜR PC UND DEMNÄCHST AUCH FÜR PLAYSTATION!

JoWooD Productions

www.jowood.com

"M&M's"® and the "M&M's"® Characters are registered trademarks of Mars Incorporated and its affiliates. © Mars.

Banjo-Tooie

Wenn das Bärchen mit dem Vogel einmal ausgeht ... dann ist im neuen Abenteuerspiel um das tierische Helden-Gespann Spaß und Spannung ohne Ende angesagt – und diesmal sogar im Dreierpack!

Rache ist süß! Zwei Jahre verbrachte die grässliche Hexe Gruntilda unter einem Stein bei ihrer schnuckeligen Hexenburg und war zum Dahinvegetieren verdammt. Doch nun, mit der Hilfe ihrer verlotterten Schwestern, konnte sich das fiese Fräulein befreien und schwört ihren Bezwingern und der ganzen Welt ewige Rache. Als Erster bekommt der Maulwurf Bottles ihren Zorn zu spüren. Leider kann er nicht mehr rechtzeitig aus Banjos Eigenheim flüchten und wird Opfer eines immensen Feuerballs aus Gruntildas Hand. Nun liegt es an euch, als dynamisches Duo dem netten Maulwurf zu helfen und ganz nebenbei noch die Welt vor einer neuen Hexenbedrohung zu retten. Anfangs tobt unser tierisches Gespann noch durch den Trainingsparcours des Vorgängers und wird dabei nochmal mit der Steuerung vertraut gemacht. Später hilft Bottles Bruder Jam-Jars weiter. Dieser ist übrigens von einem völlig anderen Kaliber als das bekannte Mitglied der Maulwurfsfamilie. Mit knallhartem militärischen Drill zieht er Banjo und Kazooie die Ohren lang und zeigt ihnen neue Spezial-Manöver und Steuerungsraffinessen für Fortgeschrittene. Bevor man hiernach aber ins eigentliche Spiel abtauchen kann, stellt sich einem auch schon der erste Endgegner in den Weg.

Wenn es in die Luft geht, übernimmt Kazooie das Kommando.

Einfallsreiche Minispiele wie der beinharte Autoscooter sorgen für reichlich Abwechslung.

Oh Mann, was sagen wir jetzt? Bottles' angetraute Ehefrau weiß noch nicht, dass ihr kurzsichtiger Mann eine Begegnung mit Gruntildas Feuerball hatte.

Schlimm! Das Haus wurde abgefackelt, Bottles hat das Zeitliche gesegnet und Mumbo Jumbo hat nichts anderes im Sinn als eine Kopfschmerztablette.

Habt ihr genügend rote Federn eingesammelt, lädt Vogel Kazooie zum Rundflug ein.

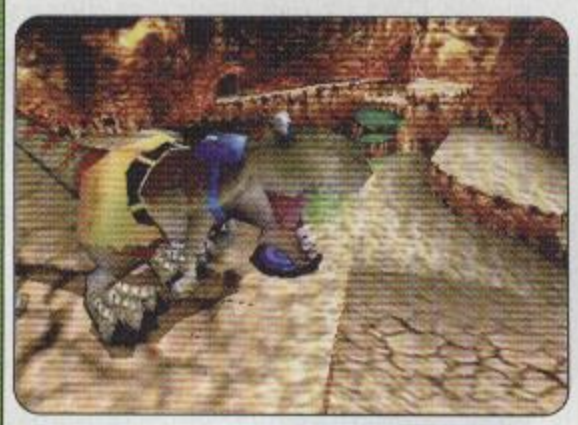
Im Kampf gegen Gruntildas buckligen Diener könnt ihr beweisen, wie weit ihr die bisherigen Kniffe und Special Moves verinnerlicht habt. Ist der alte Knabe erst einmal erledigt, deckt sich die enorm große Oberwelt in den ersten Ansätzen auf. Neben den Zugängen zu den acht verschiedenen Welten trefft ihr auf verschiedene Lebewesen, die mehr oder minder ausgefallene Aufträge für euch haben. So müssen unsere Helden beispielsweise die Einwohner des Jinjo-Dorfes finden oder den Rätselmeister Puzzello aufsuchen, um nach einem Puzzle unter Zeitlimit versteckte Zugänge zu öffnen. Die gefundenen Jinjos bevölkern nach und nach wieder ihr Heimatdorf und füllen die Oberwelt mit Leben. In den einzelnen Welten steht jetzt erstmals auch der Voodoo-Priester Mumbo Jumbo bereit, um den Gegnern Saures zu geben.

Dabei kann der magische Wundertäter für Beschwörungen aller Art eingesetzt werden. Meistens muss man mit ihm einen Punkt finden, der mit dem Schamanen-Antlitz versehen ist. Nach ein wenig Ritualisieren, das vom branchenüblichen „Mullu-Mullu" begleitet wird, entlockt der Zauberer seiner Umgebung die sensationellsten Effekte, die selbst einen David Copperfield vor Neid erblassen lassen würden. So lässt er eine Eisenbahnlokomotive schweben oder eine Goldstatue zum Leben erwachen.

INFO

Abwechslung durch Verwandlungen

Mumbo Jumbo steht euch jetzt tapfer in den Welten zur Seite und hat seinen Job als Bärenverzauberer an den Nagel gehängt. Mit seiner Nachfolgerin Humba-Wumba werden die Verwandlungssprüche zunehmend drastischer und Banjo hat teilweise sehr zu leiden.



Als T-Rex schleicht man unerkannt durch den Jurassic Park.

Als Steinwesen könnt ihr mit anderen Steinis kommunizieren.

Als bäriges U-Boot könnt ihr in geheimnisvolle Tiefen abtauchen.

KABOOM!!!! Der Detonator sprengt sich den Weg frei.

Banjo-Tooie™
™ and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd.
© 2001 Nintendo/Rare. Game by Rare.
Rareware logo is a trademark of Rare.
© 2001 Nintendo

Banjo sollte es sich zweimal überlegen, ob das Dynamit mit Eiern beschießt.

Banjos Wohnstube als Zentrale. So ein knuffiges Auswahlmenü sieht man selten.

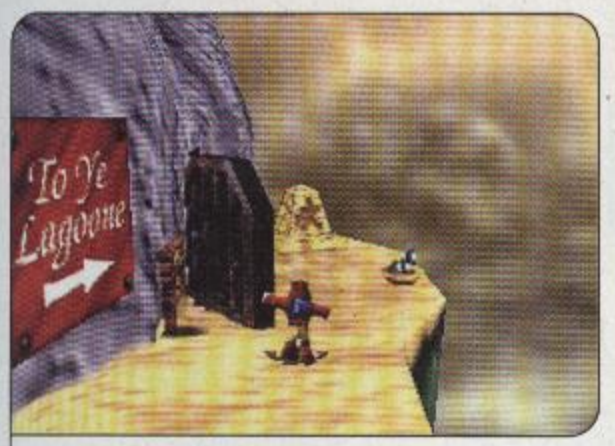
Mumbo Jumbo ist aber nicht der einzige magiebegabte Charakter in Banjo-Tooie. Denn schon bald stoßen Banjo und Kazooie auf Humba-Wumba: eine überaus liebreizende Indianer-Schamanin, die sich ganz besonders auf Verwandlungen spezialisiert hat. Da Banjo an einigen Stellen des Spieles nur vorankommt, wenn er die Gestalt wechselt, ist dieser Service der zaubernden Eingeborenen nur von Vorteil. Die Ausführung lässt aber teilweise am Verstand der Schamanin zweifeln. Wird Banjo zu Anfang noch in ein Steinwesen verzaubert, so fristet er in der zweiten Welt schon als Sprengkapsel sein Dasein. In den späteren Levels wird es aber noch verrückter: Von der Waschmaschine bis zum U-Boot geht Humba Wumba völlig neue Verwandlungswege. Damit ist es aber noch lange nicht genug, denn Abwechslung wird bei Banjo-Tooie extrem groß geschrieben. Hat man sich erst einmal an das ohnehin schon abgedrehte Spielprinzip gewöhnt, wird man dennoch immer wieder überrascht. Allein die Maya-Welt hält neben einem Fußballspiel noch einen Ego-Shooter parat. Aus Banjos Blickwinkel durchstreift ihr dabei ein verwinkeltes

Tief Luft holen und ab geht's! Hier muss doch irgendwo ein Geheimnis versteckt sein.

Zu einem anständigen Goldgräberlevel gehört auch die stilvolle Dampflokomotive.

Kaum ist Kazooie dem Rucksack entsprungen, kann sie auch schon ihre Fähigkeiten in kleinen Minispielen unter Beweis stellen.

In Banjos Hand wird Kazooie zur Waffe und verpasst dem Obermotz des Mayaos-Tempels eine gehörige Dröhnung, die er so schnell nicht mehr vergisst.



Banjo öffnet auf dem Gebirgspass den vermeintlichen Zugang zur Lagune.

Heiß! Heiß! Heiß! Hier sollte Banjo wirklich aufpassen, dass er sich nicht die Tatzen verbrennt.

Im Terridaktylusland wimmelt es von eigenartigen Kreaturen, die an Banjos Pelz wollen.

Im Industrie-Bezirk legen wir einigen handfesten Umweltverschmutzern das Handwerk.

Labyrinth und missbraucht Kazooie als Eierwerfer, um euch besonders dreiste Feinde vom Leib zu halten. Es erwartet euch also ein Festival der neuen Ideen und aberwitzigen Situationen, die auch eure Lachmuskeln gehörig strapazieren werden.

Kazooie verlässt den Rucksack und stürzt sich allein ins Abenteuer!

INFO

Die Trennung des Dreamteams

Erstmalig ist es nun möglich, Kazooie aus dem engen Rucksack zu befreien. Wenn ihr die entsprechende Fähigkeit gelernt habt, stellt ihr euch auf die Trennungsfelder und nach einigen Effekten geht der Vogel auf Entdeckungstour.

Die Trennung wird von einem Glitzer-Effekt begleitet.

Endlich kann Kazooie die Welten auf eigene Faust durchsuchen.

„Frei wie ein Vogel" zieht die freche Kazooie von dannen.

NINTENDO.64

Banjo-Tooie

Genre: . . . . . Action-Adventure
Spieler: 1-4
Speichern: . . . . . Batterie
Sprache: . . . . . Deutsch
Expansion Pak: . . . . . Nein
Rumble Pak: . . . . . Ja
Veröffentlichung: . . . . . April

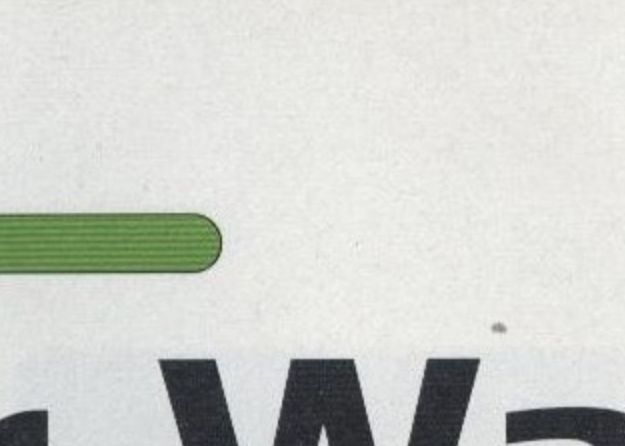
Fazit

„Ein mehr als würdiger Nachfolger für den Klassiker Banjo-Kazooie"

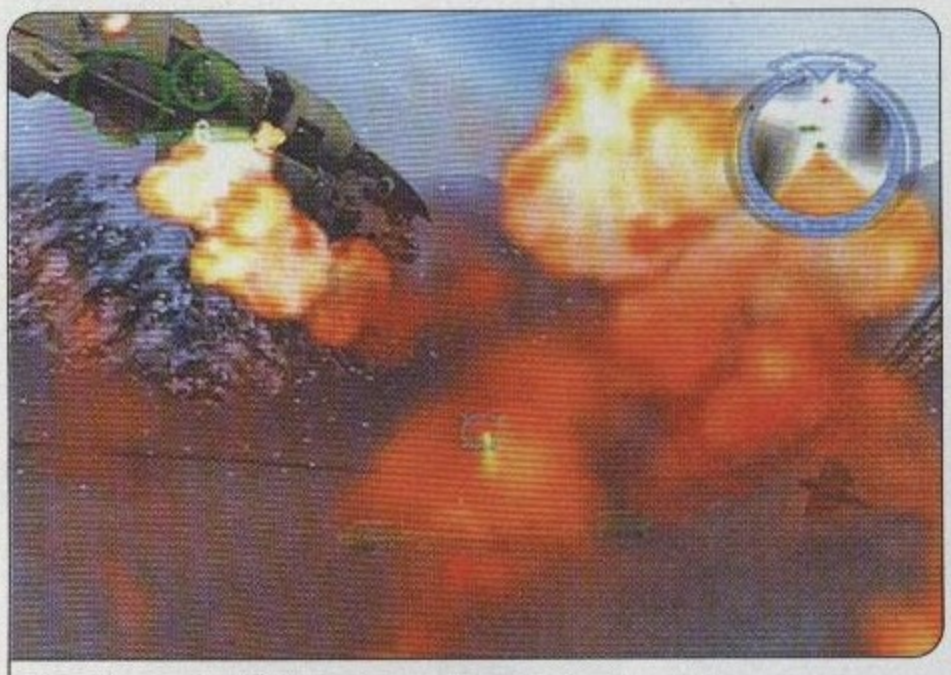
Star Wars

Episode I: Battle for Naboo

Rettet Naboo vor den bösen Mächten! Als Raumkadett Gavyn Sykes blast ihr der fiesen Handelsföderation gehörig den Marsch!



Der idyllische Schein trügt. Vor dieser Kulisse liefert ihr euch heiße Feuergefechte!



Das riesige Schiff hat einen satten Treffer kassiert. Kein Grund zum Jubeln. Auf dem Radar seht ihr noch weitere Ziele, die ihr ausschalten müsst.

Das hätte ins Auge gehen können. Zum Glück können die doofen Droiden nicht richtig zielen! Ihr solltet immer ein Auge auf die Schadensanzeige haben.

Im neuesten *N64*-Hit der Star-Wars-Saga zieht ihr in die Schlacht gegen die mächtigen Truppen und Schiffe der Handelsföderation. Da ihr diese Aufgabe natürlich nicht mit bloßen Händen vollbringen könnt, steht eine große Auswahl an bewaffneten Weltraum-Flitzern bereit. Steigt in einen wendigen Gleiter, um flinke Bodentruppen zu attackieren, oder nutzt den „Heavy STAP" (eine Mischung aus Gleiter und Motorrad), um ein Dorf vor schießwütigen Droiden zu beschützen. Selbstverständlich geht es in diesem Science-Fiction-Kracher nicht nur auf dem Boden heiß zur Sache! An Bord des N-1 Starfighters bekämpft ihr mit eurem Team die Schergen des Bösen auch in den Weiten des Alls und haltet euch gegenseitig den Rücken frei. Für Abwechslung ist also reichlich gesorgt. Aber nicht nur spielerisch glänzt dieses Weltraum-Epos. Die grandiose Grafik ist ein wahrer Augenschmaus und auch akustisch geht die Post ab. Sämtliche Figuren und Space-Vehikel wurden detailgetreu in Szene gesetzt. Hier hat man wirklich eine technische Meisterleistung vollbracht, an der sich viele andere Programmierer ein Beispiel nehmen dürfen.

Die 3D-Grafik wird dabei übrigens stets flüssig dargestellt. Während euch die Kameraden fleißig per Funk auf dem Laufenden halten, tönt der grandiose Original-Soundtrack pompös aus den Boxen. LucasArts hat mit Star Wars Episode I: Battle for Naboo einen klaren Gewinner abgeliefert, denn hier stimmt wirklich alles! Auf in den Kampf um Naboo!

NINTENDO 64

Star Wars B.f.N.

Hersteller: . . . . . LucasArts
Genre: . . . . . Action
Spieler: 1
Speichern: . . . Ja (modulint. Speicher)
Sprache: . . . . . Englisch
Expansion Pak: . . . . . Ja
Rumble Pak: . . . . . Ja
Veröffentlichung: . . . . . Erhältlich

Fazit

„Ein unglaubliches Action-Feuerwerk! Hier muss einfach jeder zugreifen."

© 2000 LucasArts Entertainment Company LLC. © 2000 Lucasfilm Ltd. & ™. All rights reserved. Used under authorization. LucasArts and the LucasArts logo are trademarks of Lucasfilm Ltd.

Zwei bezaubernde Spiele –

Erlebe mit **Arielle** oder **Alice**
fantastische **Disney**-Abenteuer!

Unterwasser - **Pinball - Spaß** oder eine Reise
ins **Wunderland – du hast die Wahl!**

Zwei aufregende Welten

© DISNEY, LICENSED TO NINTENDO.
TM AND © ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO., LTD.
© 2001 NINTENDO.

GAME BOY COLOR

Nintendo

TM AND © ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO., LTD.
© DISNEY, LICENSED TO NINTENDO.
© 2001 NINTENDO.

www.nintendo.de

Scooby-Doo!
Classic Creep Capers

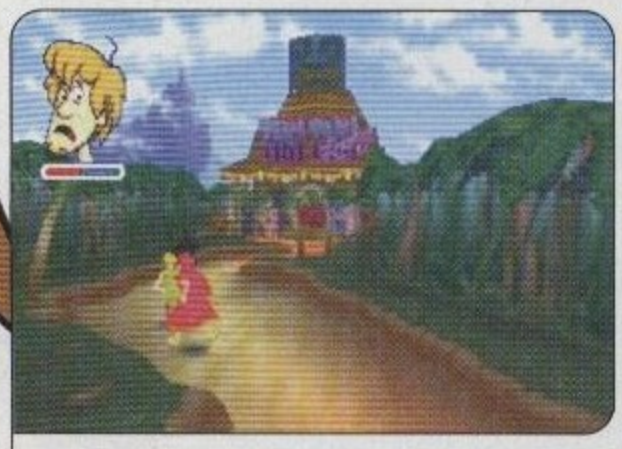
Heulen und Zähneklappern garantiert!

Zusammen mit seinem Hund Scooby-Doo geht Shaggy auf große Geisterjagd.

Der tollpatschige Shaggy ist ohne seinen Hund ziemlich hilflos.

Noch freut sich Scooby-Doo aufs Gassi-Gehen.

Scooby-Doo und Shaggy wissen jetzt, warum man nachts nicht ins Museum kommt.



Shaggy flieht vor dem Insulaner-Geist und findet Zuflucht im Tiki-Tiki-Lounge-Hotel.

Shaggy hat gut lachen: Der gruselige Schneemensch kann ihm auf der anderen Seite des Fensters nicht mehr so leicht Angst einflößen.

Die Geisterjäger waren gestern. Wenn heute irgendwo ein Gespenst rumlauert, werden die Comic-Stars an die Front geschickt. Mehr ungewollt als mit voller Absicht stolpern die wenig schlauen Helden der amerikanischen Zeichen-trickserie Scooby-Doo! von einem Geisterhaus ins nächste und müssen in jedem Abschnitt Hinweise sammeln, damit der Spuk endlich ein Ende hat. Natürlich lassen sich das die übernatürlichen Erscheinungen nicht so einfach gefallen und jagen Scooby-Doos Herrchen Shaggy – in dessen Rolle ihr schlüpft –allerlei Spukgestalten auf den Hals. Das wäre ja nur halb so schlimm, wenn es da nicht in jedem Geisterhaus einen besonders hartnäckigen Spuker gäbe, der unbezwingbar ist und das dusselige Duo an der Suche hindert. Mit ein wenig List und Tücke lässt sich dieser jedoch recht schnell austricksen. Kommt es doch mal zur Feindberührung, wird unser Held nicht verletzt, sondern es rutscht ihm nur das Herz in die Hose. Gegen diese Angstgefühle hilft, wie jeder Parapsychologe weiß, nur ein saftiger Mitternachtssnack. Diesen könnt ihr euch jederzeit aus der Geisterhaus-Küche holen oder ihr greift einfach auf Pausenbrote zurück, die vereinzelt herumliegen. Scooby-Doo! Classic Creep Capers ist mit seiner genialen Comic-Grafik und dem albernen Sound ein Titel, der sich hinsichtlich der Grafikqualität kaum noch von einem Zeichentrickfilm unterscheiden lässt.

NINTENDO 64

SCOOBY-DOO!

Genre: . . . . . Action-Adventure
Spieler: 1
Speichern: . . . . . Controller Pak
Sprache: . . . . . Englisch
Expansion Pak: . . . . . Nein
Rumble Pak: . . . . . Ja
Veröffentlichung: . . . . . Erhältlich

FAZIT

CARTOON-FANS KOMMEN AN DIESER HORROR-PARODIE NICHT VORBEI.

SCOOBY-DOO and all related characters and elements are trademarks of Hanna-Barbera
© 2001. CARTOON NETWORK and logo are trademarks of Cartoon Network
© 2001. THQ and the THQ logo are trademarks of THQ INC. All rights reserved.

Disneys
DER

KÖNIG DER LÖWEN

SIMBAS GROSSES ABENTEUER

Stell dich der Gefahr und werde der König der Löwen!

Hilf Simba, all die Gefahren zu meistern, die in seiner Heimat und im Schattenland lauern.

© Disney. Entwicklung für die PlayStation von Paradox Development. Entwicklung für den Game Boy Color von Torus Games. Veröffentlichung und Vertrieb durch Activision Publishing, Inc. Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen von Activision, Inc. und den zugehörigen Unternehmen. © 2001 Activision, Inc. und die zugehörigen Unternehmen. Lizenziert von Sony Computer Entertainment America für die Verwendung auf der PlayStation. PlayStation und die PlayStation-Logos sind eingetragene Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc. Alle Rechte vorbehalten. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber. NINTENDO®, GAME BOY AND ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO, LTD.

www.activision.de

Nintendo 64 Lexikon

Hardware & Zubehör

Welche Nintendo-64-Konsolen gibt es? Mit welchem Zubehör machen die zahlreichen erhältlichen *Nintendo-64*-Games noch mehr Spaß? In diesem kompakten Infokasten könnt ihr euch einen Überblick verschaffen.

Nintendo 64 Clear Blue + Super Mario 64

Das ist die neueste Version der 64-Bit-Konsole, auf der ihr Spiele wie Zelda: Majora's Mask oder Pokémon Snap zocken könnt. Günstiger Preis und große Spiele-Auswahl sprechen für sich. Dank der Modul-Technik gibt es auch keine Ladezeiten. Das neue Design und das beigelegte Spiel "Super Mario 64" können begeistern.

Pokémon Pikachu Nintendo 64

Auf der speziellen Pikachu-Edition des *Nintendo 64* könnt ihr natürlich auch alle normalen *N64*-Games spielen. Dank des coolen Looks (inklusive leuchtender Bäckchen) macht die Konsole bei Spielen wie Pokémon Stadium oder Pokémon Snap jedoch besonders viel Spaß! Sie ist übrigens ein Stückchen größer als das „Original".

Controller Pak

Unabdingbar für jeden *N64*-Spielefan: das Controller Pak! Hier könnt ihr Spielstände speichern und mit zu euren Freunden nehmen. Gerade bei Strategiespielen oder umfangreichen Abenteuerspielen ist es sehr nützlich, wenn man die Games nicht an einem Stück durchzocken muss.

Transfer Pak

Wenn ihr das Transfer Pak und Pokémon Stadium besitzt, könnt ihr damit die Rote, Blaue und Gelbe Edition auf dem *N64* spielen und gefangene Pokémon zwischen *N64* und *GB* transferieren. Außerdem kann man es für den Datenaustausch zwischen den *N64*- und *GB*-Versionen von Mario Tennis und Mario Golf nutzen.

Rumble Pak

Ihr wollt nicht nur sehen und hören, wie euer Rennwagen gegen die Mauer donnert oder Schüsse abgefeuert werden, sondern es auch spüren? Das Rumble Pak bringt euren Controller zum Vibrieren und sorgt für das gewisse Kribbeln in den Fingerspitzen. Einfach am Controller anstecken und schon vibriert es ab und zu.

Expansion Pak

Wahre Wunder kann das geniale Expansion Pak bei manchen Spielen vollbringen. Dank zusätzlichem Speicher sieht die Optik bei Spielen wie Turok 2 oder Star Wars: Rogue Squadron noch eine ganze Ecke besser aus. Ohne Expansion Pak kann man Zelda: Majora's Mąsk und Donkey Kong 64 übrigens gar nicht starten.

Puzzle/Strategie

Ihr seid echte Taktiker? Dann beweist es in diesen Spiele-Klassikern.

Command & Conquer

Nintendo.....1 Spieler

Der bekannte Echtzeitstrategie-Klassiker von Westwood bietet auf dem *Nintendo 64* einige exklusive Bonus-Missionen für Profis! Nicht versäumen!

Pokémon Puzzle League

Nintendo.....1-2 Spieler

Der neuesten Pokémon-Spaß auf dem *Nintendo 64* ist ein waschechtes Puzzle-Spiel für Leute mit Köpfchen.

The New Tetris

Nintendo.....1-4 Spieler

Tetris kennt und liebt wohl jeder! Auf dem *Nintendo 64* gibt es sogar eine brandneue Version.

Multiplayer

So richtig lustig wird es, wenn man mit mehreren Freunden Spaß hat.

Mario Party 2

Nintendo.....1-4 Spieler

Traditionelle Brettspiele sind out! Dieses geniale *N64*-Konsolen-Brettspiel bietet unglaublich viele Mini-Spiele, die für Action sorgen. Damit wird jede Party zum absoluten Spaßbringer!

Mario Party

Nintendo.....1-4 Spieler

Ähnlich gut wie der Nachfolger, sogar noch etwas besser für Einsteiger und Kids geeignet!

Mario Tennis

Nintendo.....1-4 Spieler

Mario Tennis ist nicht nur ein geniales Sportspiel, sondern auch der optimale Party-Spaß. Unterstützt das Transfer Pak!

Action

Knuddelige Helden sind nichts für dich? Dann werde zum echten Action-Helden!

Jet Force Gemini

Nintendo.....1-4 Spieler

Ein echter Knüller von Rare! 15 Welten und über 100 Levels erwarten euch in diesem wirklich aufregenden SciFi-Game, das mit filmähnlichen Zwischensequenzen begeistern kann.

Turok 3

Acclaim .....1-4 Spieler

Die legendäre Turok-Reihe bringt euer *Nintendo 64* zum Glühen. Der dritte Teil ist sowohl am besten gelungen.

Star Wars: Battle For Naboo

THQ .....1 Spieler

Das neueste Star-Wars-Game überzeugt durch tolle Grafik und gute Spielbarkeit.

Lylat Wars

Nintendo.....1-4 Spieler

Ein echter *Nintendo 64*-Klassiker, der nun übrigens sogar zum Sonderpreis erhältlich ist.

Star Wars: Rogue Squadron

Nintendo.....1 Spieler

Dieses Star-Wars-Spiel lässt euch über die Planeten fliegen!

Rennspiele

Durch die Kurven flitzen und Gas geben? Diese Spiele machen viel Spaß!

Star Wars Episode I: Racer

Nintendo.....1-2 Spieler

Wow! Die bekannte Rennsequenz mit Anakin Skywalker aus dem letzten Star-Wars-Film wurde in fantastischer Qualität für das *N64* umgesetzt.

Mario Kart 64

Nintendo.....1-4 Spieler

Der Klassiker und Urvater aller Fun-Racing-Games in der genialen *N64*-Version begeistert noch immer.

Diddy Kong Racing

Nintendo.....1-4 Spieler

Die erste Mixtur aus Abenteuer- und Rennspiel! Es gibt viel zu entdecken, fahren wir los ...

Ridge Racer 64

Nintendo.....1-4 Spieler

Die bislang beste Ridge-Racer-Version inklusive brandneuer Strecken gibt es natürlich für das *Nintendo 64*.

Wave Race 64

Nintendo.....1-2 Spieler

Genial! Obwohl das Jet-Ski-Rennen eines der ersten *N64*-Spiele war, begeistert es noch immer!

Action-Adventures

Spannende Abenteuer und traumhafte Geschichten erwarten dich hier.

The Legend Of Zelda: Majora's Mask

Nintendo.....1 Spieler

Im jüngsten Zelda-Spiel könnt ihr Link in verschiedene Figuren verwandeln. Besonders spannend und noch actionreicher als frühere Episoden.

Banjo-Tooie

Nintendo.....1-4 Spieler

Wow! Rare ist mit der Fortsetzung von Banjo-Kazooie wieder einmal ein echter Knüller gelungen! Nicht verpassen

Zelda: Ocarina Of Time

Nintendo.....1 Spieler

Der Millionen-Seller von Shigeru Miyamoto gehört zum Pflichtprogramm für jeden Spielefan!

Donkey Kong 64

Nintendo.....1-4 Spieler

Das lang erwartete Abenteuer-Game von Rare bringt den Dschungel so richtig zum Beben.

Super Mario 64

Nintendo.....1 Spieler

Das erste *Nintendo 64*-Spiel überzeugt nach wie vor mit genialem Level-Design und toller Story.

Sportspiele

Sport ist Mord? Diese virtuellen Sporteinheiten auf dem N64 empfehlen wir.

Mario Tennis

Nintendo.....1-4 Spieler

Unglaublich! Kaum ein anderes Spiel fesselte die Redaktion mehr an das *Nintendo 64* als Mario Tennis. Auch Sportspiel-Muffel sollten aufschlagen. (Unterstützt das Transfer Pak)

Mario Golf 64

Nintendo.....1-4 Spieler

Dank Transfer Pak könnt ihr hier auch mit der *Game Boy*-Version neue Charaktere austauschen.

ISS 2000

Konami .....1-4 Spieler

Ein Fußballspiel muss man als Sportfan einfach haben! Wir empfehlen die ISS-Reihe von Konami.

Int. Track & Field

Konami .....1-4 Spieler

Sportlich! Zahllose Disziplinen lassen euch eine virtuelle Olympiade am *Nintendo 64* erleben.

Tony Hawk's Skateboarding

Activision.....1-2 Spieler

Spitze! Dieses Trendsport-Game ist einfach genial gelungen.

Aktuelle Hits

Hier präsentieren wir euch die aktuellsten Hits für euer *Nintendo 64*! Viel Spaß damit!

Mickey's Speedway USA

Mickey und seine Freunde geben nun auf dem *N64* und dem *Game Boy* Gas!

Pokémon Puzzle League

Da kommen die grauen Zellen mächtig ins Schwitzen!

The Legend of Zelda: Majora's Mask

Link feiert ein magisches Comeback mit geheimnisvollen Masken.

Mario Tennis

Wer die Version für den *Game Boy* besitzt, kann neue Charaktere nutzen!

Klar, blau, stark!
Das Gewinnspiel

Das *Nintendo 64* gibt es pünktlich zum vierten Geburtstag in einem brandneuen Look zusammen mit dem Spieleklassiker Super Mario 64. Wir feiern die Veröffentlichung mit einem großen Gewinnspiel!

Was ist zu tun?

Damit ihr einen der begehrten Preise abräumen zu können, müsst ihr zuvor natürlich etwas dafür tun. Fotografiert euer *Nintendo 64* oder euren *Game Boy* an einem ungewöhnlichen Ort oder einer besonderen Stelle. Unsere Jury wird dann die besten Einsendungen bewerten und die Preise vergeben.

Das Objekt der Begierde. Drei Stück könnt ihr bei uns gewinnen.

Banjo, Pikachu und Co. wünschen euch viel Spaß und Glück.

Wohin damit?

Schickt euer Foto bis zum 11.6.2001 an nachfolgende Adresse:

Club Nintendo
Nintendo Center
Postfach 1501
D-63760 Großostheim

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von Nintendo of Europe oder der Computec Media AG dürfen nicht am Gewinnspiel teilnehmen. Die Fotos können aus organisatorischen Gründen nicht zurückgeschickt werden.

Die Gewinne

Nintendo 64 Clear Blue inklusive Super Mario 64

Die ultimative Spielekonsole im neuen Look, zusammen mit dem Spiel Super Mario 64

Banjo-Tooie

Der neue Spieleknüller von Rare für das *Nintendo 64!*

Pokémon Pikachu Color (Pedometer)

Das neue Minispiel mit Pikachu als ständigem Begleiter

RAREWARE
Nintendo®

Pokémon™

Schnapp' sie Dir alle!™

Nintendo®

© 1995 - 2001 Nintendo/Creatures inc./GAME FREAK inc. Nintendo, Pokémon and character names are trademarks of Nintendo. © 2001 Nintendo

™ and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd.© 2001 Nintendo/Rare. Game by Rare. Rareware logo is a trademark of Rare. © 2001 Nintendo.

BANJO-TOOIE™

NINTENDO 64

Disney · PIXAR

TOY STORY RACER

18 fetzige Rennstrecke

Alle deine Lieblingsspielzeuge

DAS RASANTESTE TOY STORY ALLER ZEITEN!

Originalelemente aus Toy Story © Disney. Elemente aus Toy Story 2 © Disney/Pixar. Alle Rechte vorbehalten. Entwicklung für die PlayStation durch Traveller's Tales. Entwicklung für den Game Boy durch Tiertex Design Studios. Veröffentlichung und Vertrieb durch Activision Publishing, Inc. Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen von Activision, Inc. und den zugehörigen Unternehmen. © 2001 Activision, Inc. und die zugehörigen Unternehmen. Alle Rechte vorbehalten. Lizenziert von Sony Computer Entertainment America für die Verwendung auf der PlayStation. PlayStation und die PlayStation-Logos sind eingetragene Warenzeichen von Sony Computer Entertainment, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Lizenziert von Nintendo. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.
NINTENDO®, GAME BOY™ AND ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO., LTD.

ACTIVISION

www.activision.de

CHARTS

1 (1) Pokémon Trading Card Game

Nintendo . . . . Abenteuer/Sammelkarten-Spiel . 1-2 Spieler

Es müsste ein Wunder geschehen, wenn das hervorragende Pokémon Trading Card Game auch in der kommenden Ausgabe noch Spitzenreiter ist! Der Grund? Gold und Silber ...

2 (2) Pokémon Pinball

Nintendo . . . . Flipper . . . . . 1 Spieler

Flippern ist wieder in! Neben Disneys aktueller Flippersimulation (siehe Platz 6) kann sich der Flipperspaß mit Pikachu & Co. auf einem hervorragenden zweiten Platz halten.

3 (–) Mario Tennis

Nintendo . . . . Sportspiel. . . . . 1-2 Spieler

Advantage Mario! Nintendos Vorzeigeheld und seine Freunde haben sich in den Charts gleich im ersten Satz einen deutlichen Vorsprung herausgespielt.

4 (–) Mickey's Speedway USA

Nintendo . . . . Rennspiel . . . . . 1-2 Spieler

Während die *Nintendo 64*-Version die Charts wieder langsam runterklettert, steigt die Umsetzung für den *Game Boy Color* gleich auf einem beeindruckenden vierten Rang ein.

5 (5) Pokémon – Special Pikachu Edition

Nintendo . . . . Rollenspiel . . . . . 1-2 Spieler

Wahnsinn, beinahe ein Jahr hält sich die Gelbe Edition nun schon in den Charts ganz weit oben, nur die Veröffentlichung der Gold/Silber-Version kann dieses Spiel abdrängen.

6 (–) Disney's The Little Mermaid II: Pinball Frenzy

Nintendo . . . . Flippersimulation . . . . . 1-2 Spieler

Die kleine Meerjungfrau ist nicht nur der Star in diversen Kino- und TV-Filmen, sondern auch in der neuesten Flippersimulation aus dem Hause Nintendo.

7 (–) Pocket Soccer

Nintendo . . . . Sportspiel. . . . . 1-2 Spieler

Das neueste Fußballspiel für den *Game Boy Color* schaffte auf Anhieb den Sprung in die Charts! Verdient, wie wir meinen! Mehr Infos gibt's im Test ab Seite 46.

8 (4) Donkey Kong Country

Nintendo . . . . Jump & Run . . . . . 1-2 Spieler

Nintendo-Veteranen kennen Donkey Kong Country sicherlich noch vom *Super Nintendo*. Die endlich vorliegende *Game Boy*-Umsetzung kann in allen Belangen überzeugen.

Termine

Welche tollen Spiele für den *Game Boy Color* jetzt und in Zukunft erscheinen werden, verraten wir euch in dieser Übersicht.

März/April

Alice in Wonderland
Abenteuer — Nintendo

Disney's The Little Mermaid II: Pinball Frenzy
Flippersimulation — Nintendo

Mickey's Speedway USA
Rennspiel — Nintendo

Pocket Soccer
Fußball — Nintendo

Pokémon Goldene/Silberne Edition
Rollenspiel — Nintendo

Weitere Hits in 2001

Pokémon Puzzle Challenge
Puzzle-Spiel — Nintendo

Xena: Warrior Princess
Action — Titus

V.I.P.
Action — Ubi Soft

Power Rangers: Time Force
Action — THQ

Alone in The Dark: The New Nightmare
Abenteuer — Infogrames

Pokémon Puzzle Challenge

Kaum sorgt der N64-Spaß Pokémon Puzzle League für Knobel-Spannung, steht dessen spritzige GBC-Variante Pokémon Puzzle Challenge schon in den Startlöchern ...

Auch auf Nintendos Handheld werden bald die Puzzlesteine verrückt, bis die Module qualmen: Noch im 2. Quartal soll in Deutschland Pokémon Puzzle Challenge erscheinen, ein geniales *GBC*-Knobelvergnügen mit den Pokémon, das eure Köpfe rauchen lässt und anspruchsvollen Dauerspaß verspricht! Ähnlich wie der themenverwandte *N64*-Geschicklichkeitshit Pokémon Puzzle League bietet auch die Handheld-Knobelei pures Poké-Puzzeln in sechs knackigen Einzelspieler-Varianten sowie in einem Duell-Modus per Link-Kabel. Entscheidet ihr euch im Einzelspiel zum Beispiel für den „Challenge"-Modus, tretet ihr auf eurem Weg von Duell zu Duell (bei steigendem Schwierigkeitsgrad) gegen eine ganze Bande wilder Trainer und Arenaleiter an, wobei ihr je nach Gegner bei einem Sieg sogar weitere Pokémon für das eigene Team gewinnt. Bevorzugt ihr hingegen den „Blocker"-Modus, müsst ihr dort so lange Puzzlesteine abbauen, bis ihr nicht mehr könnt: Je nach erpuzzelten Punkten werden euch zur Belohnung verschiedene End-Animationen serviert. Sogar die verflixte „Puzzle Universität" des *N64*-Titels ist als „Puzzle"-Modus auch auf dem *GBC* enthalten: Die komplizierten Verschiebe-Rätsel dort machen euch sicher bald zum Puzzle-Meister. Da obendrein etliche neue Pokémon im Handheld-„Klötzchenkrieg" mitschieben und sich neben alten Bekannten viele neue Trainer ein Stelldichein geben, kommt auch das Pokémon-Flair nicht zu kurz: Ein äußerst gelungener *GBC*-Titel für Knobelfreunde und Pokémon-Fans gleichermaßen.

Zum Spielstart begrüßen euch diese zwei schwerelosen Pokémon-Helden in den Wolken.

In diesem verzwickten Modus gewinnt, wer alle Klötzchen oberhalb der Ziellinie abbaut.

Der Einspieler-Modus bietet Knobel-Fans gleich sechs verschiedene Puzzle-Varianten.

GAME BOY COLOR

POKÉMON PUZZLE CHALLENGE

Hersteller ..... Nintendo
Genre ..... Puzzle-Spiel
Veröffentlichung ..... 2. Quartal

FAZIT

„PERFEKT! POKÉMON-PUZZLE IM HANDLICHEN TASCHENFORMAT!"

Pokémon™ Puzzle Challenge:
© 1995 - 2001 Nintendo/Creatures inc./GAME FREAK inc.Nintendo, Pokémon and characters names are trademarks of Nintendo © 2000 - 2001 Nintendo/INTELLIGENT SYSTEMS

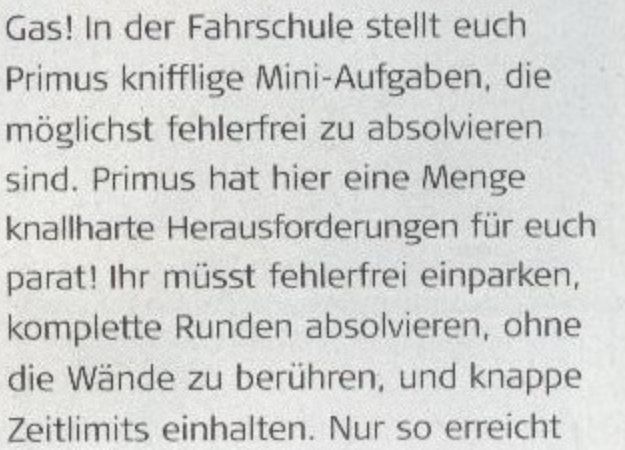
Mickey's Speedway USA

Rasante Rennsport-Action für den Game Boy Color. Mit dieser grandiosen Umsetzung schafft es Nintendo locker auf das Siegertreppchen!

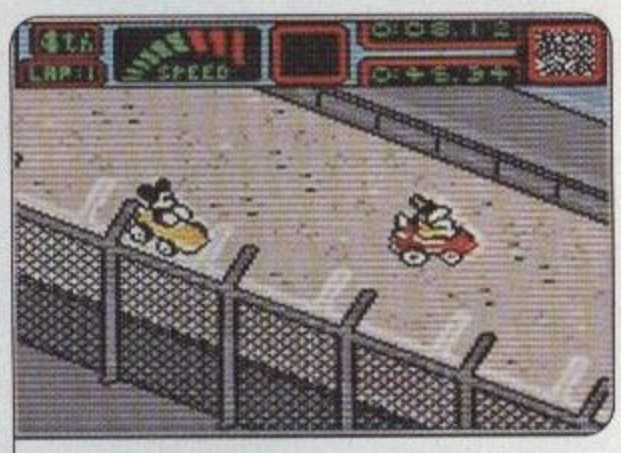
So eine Riesenschweinerei! Die fiese Wieselbande hat euren treuen Begleiter Pluto entführt. Bevor die bösen Schergen über alle Berge sind, müsst ihr zur Rettung eilen, um den sympathischen Kläffer aus seiner Misere zu befreien. Aber der Mäuserich Mickey steht nicht alleine da, denn seine Freunde aus Entenhausen stehen ihm tatkräftig zur Seite. Während der Gelehrte Primus von Quack die organisatorische Seite übernimmt, treten die restlichen Zeichentrick-Helden für euch aufs Gas! In der Fahrschule stellt euch Primus knifflige Mini-Aufgaben, die möglichst fehlerfrei zu absolvieren sind. Primus hat hier eine Menge knallharte Herausforderungen für euch parat! Ihr müsst fehlerfrei einparken, komplette Runden absolvieren, ohne die Wände zu berühren, und knappe Zeitlimits einhalten. Nur so erreicht ihr höhere Prüfungs-Klassen!

Gib Gas, ich will Spaß!

Ihr wollt jetzt endlich voll durchstarten, um Pluto zu retten? Kein Problem! Kurz noch einen Fahrer auswählen



Hier beginnt der Spaß. Jetzt nur noch „Start" drücken und schon könnt ihr losdüsen.



Bei solchen Geraden solltet ihr mit Top-Speed fahren. Vor Kurven ist aber Bremsen angesagt!

und schon kann die Post abgehen. Natürlich unterscheiden sich die Fähigkeiten der verschiedenen Disney-Helden in vielerlei Hinsicht. Mickey ist mit seinem geringen Körpergewicht gerade für Einsteiger eine gute Wahl. Seine Stärken liegen in der Beschleunigung und dem unkomplizierten Handling. Dagegen kommt der fette Kater Karlo eher langsam in die Gänge und lässt sich nicht ganz so leicht steuern. Dafür kann er mit einer höheren Endgeschwindigkeit aufwarten und bei ungemütlichen Rempeleien kommt der spitzohrige Brocken nicht so schnell ins Schleudern.

Noch eine Runde und der Sieg gehört euch. Es gilt, noch zwei Konkurrenten zu überholen.

3, 2, 1, Start!!!

Ihr rast mit einem Affenzahn durch die genial designten Kurse und sammelt fleißig Extrawaffen, um die unliebsamen Kontrahenten aus dem Rennen zu kicken. Ein gut platziertes Extra entscheidet nicht selten über Sieg oder Niederlage. Ihr solltet aber nicht nur auf die Gegner achten, sondern auch immer ein Auge auf die Streckenführung haben. Mit ihren zahlreichen Abkürzungen sind die Kurse auch nach mehrmaligem Durchspielen immer wieder für eine Überraschung gut. Erstaunlich gut ist auch die Grafik gelungen. Hier holt

Nintendo wirklich das Letzte aus eurem *Game Boy Color* heraus. Die Fahrer und Strecken gehören optisch zum Besten, was die Spielekonsole zu bieten hat. Die – Nintendo-typisch – gelungene Begleitmusik rundet das spaßige Wettrennen perfekt ab. Top-Gameplay, Top-Grafik und Top-Sound: Spieler-Herz, was willst du mehr?

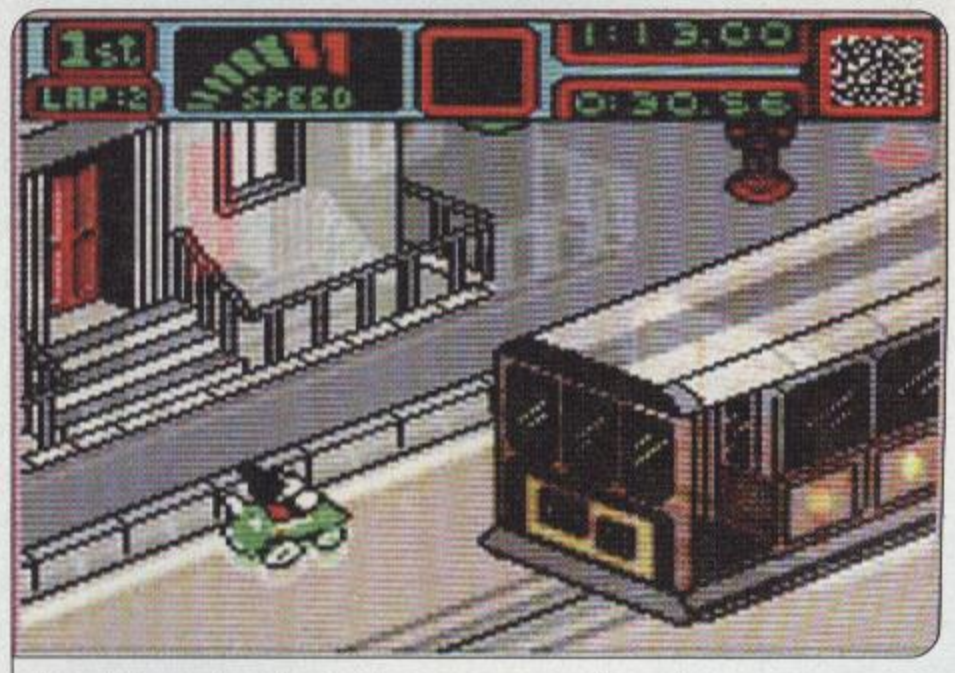
Da ist die Freude groß. Mickey hat mal wieder einen Pokal gewonnen.

Auf diesem Screen seht ihr, in welchem Ort das nächste Rennen ausgetragen wird.

In der Fahrschule kann der Spieler alles lernen, was in späteren Rennen von Nutzen ist.

Nur nicht aufgeben! Den Vordermann überholt ihr bestimmt noch vor dem Ziel.

Lässig wie immer. Ein wahrer Racing-Champ bleibt stets gelassen.



Vorsicht vor der Eisenbahn. Zusammenstöße mit solch großen Gefährten sollten vermieden werden, das ist bestimmt nichts für so ein kleines Auto.

INFO

Viele Extras

Die tollen Zusatzfeatures verdienen ein besonderes Lob. Der Titel unterstützt das *Transfer Pak*, den *Game Boy Printer* und die Infrarot-Funktion. So könnt ihr in der *Nintendo 64*-Version einen Zusatz-Charakter freischalten, in der *Game Boy*-Version noch eine Strecken erhalten und tolle Postkarten und Motive ausdrucken. Dass ein toller Zweispielermodus enthalten ist, versteht sich da fast von selbst. Link-Kabel einstöpseln und schon kann es losgehen!

GAME BOY COLOR

Mickey's Speedway USA

Hersteller: . . . . . Nintendo
Genre: . . . . . Rennspiel
Spieler: 1-2
Speichern: . . . . . Batterie
Sprache: . . . . . Deutsch
Veröffentlichung: . . . . . Ende März

Fazit

Spassige Kart-Raserei mit unseren Disney-Lieblingen. Vorsicht: SUCHTGEFAHR!

™ and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd.
© Disney. Licensed to Nintendo. Game by Rare.
Rareware logo is a trademark of Rare.
© 2001 Nintendo.

Disney's The Little Mermaid II
Pinball Frenzy

Echte Arielle-Fans sollten schon mal ihre Taucher-Ausrüstung einpacken.

Pinball Frenzy bietet euch Flipper-Action unter dem Meeresspiegel!

Trefft die Fische, um dieses Mini-Game zu meistern. Insgesamt warten 16 Mini-Games auf euch. Es gibt also viel zu tun – packen wir es an!

Unglaublich, was sich die Entwickler für die Zwischenlevels haben einfallen lassen. Schießt mit eurer Kugel auf die grünen Schergen!

Der exklusiv auf Video erschienene Disney-Streifen sorgte bei Jung und Alt für Begeisterung. „Sehnsucht nach dem Meer" handelte von Arielles Tochter Melody, welche sich vom Ozean magisch angezogen fühlt. Allen Warnungen zum Trotz stürzt sie sich in die reißenden Fluten und erlebt das Abenteuer ihres Lebens! Genauso gelungen wie dieses Zeichentrick-Meisterwerk ist die Umsetzung für euren heiß geliebten *Game Boy Color*.

Ich geb mir die Kugel!

Pinball-Freunde aufgepasst! Jetzt dürft ihr beweisen, wie pfeilschnell eure Reaktion ist! Disney's The Little Mermaid II: Pinball Frenzy ist einfach pures Spielhallen-Feeling für die Hosentasche und bietet euch wochenlangen Daddel-Spaß! Während andere Simulationen den Spieler meist mit einem einzigen Tisch abspeisen, dürft ihr euch hier gleich auf zwei Flippern austoben.

Jeder dieser Tische bringt euch ein spaßiges Wiedersehen mit euren Helden aus Arielles Unterwasser-Welt und vereint realistische Ballphysik mit fantastischer Grafik. Das bunte Treiben auf dem Screen reizt die Hardware bis aufs Letzte aus und bleibt dabei stets flüssig. Selbst wenn sich mehrere Kugeln auf dem Bildschirm tummeln, wird die Action keinen Deut langsamer. Ihr befördert eure Kugel über knifflige Rampen und schießt zielgenau in die zahlreichen Falltüren, um verschiedene Aufgaben zu

Gegen eine kleine Pause kann doch wirklich keiner etwas haben.

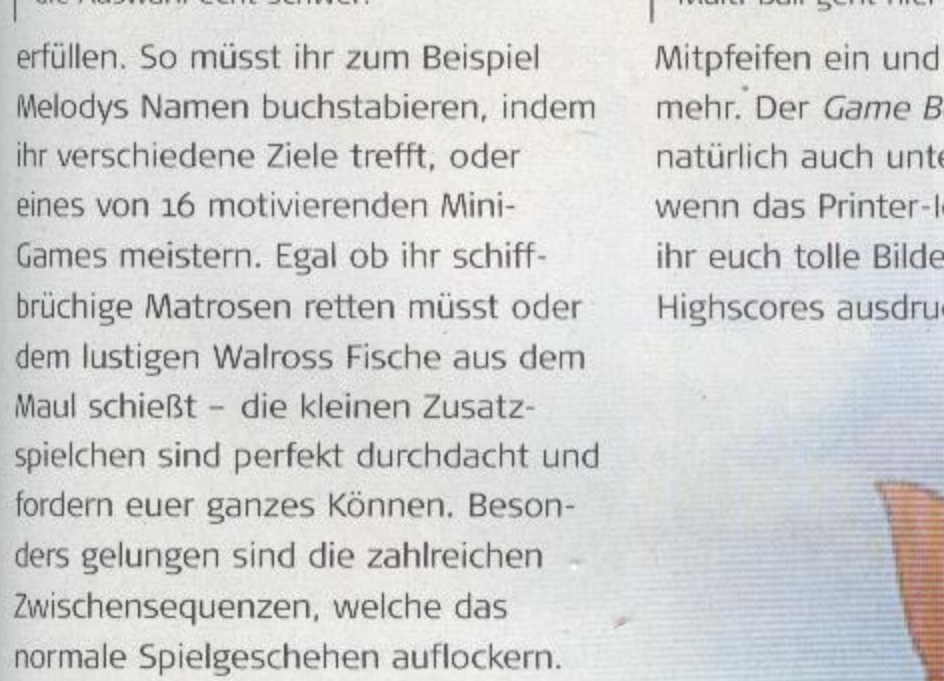
Entscheidet euch für einen der zwei spaßigen Flipper! Da fällt die Auswahl echt schwer!

Arielles Flippertisch bietet euch massenweise Trefferzonen. Beim Multi-Ball geht hier die Post ab!

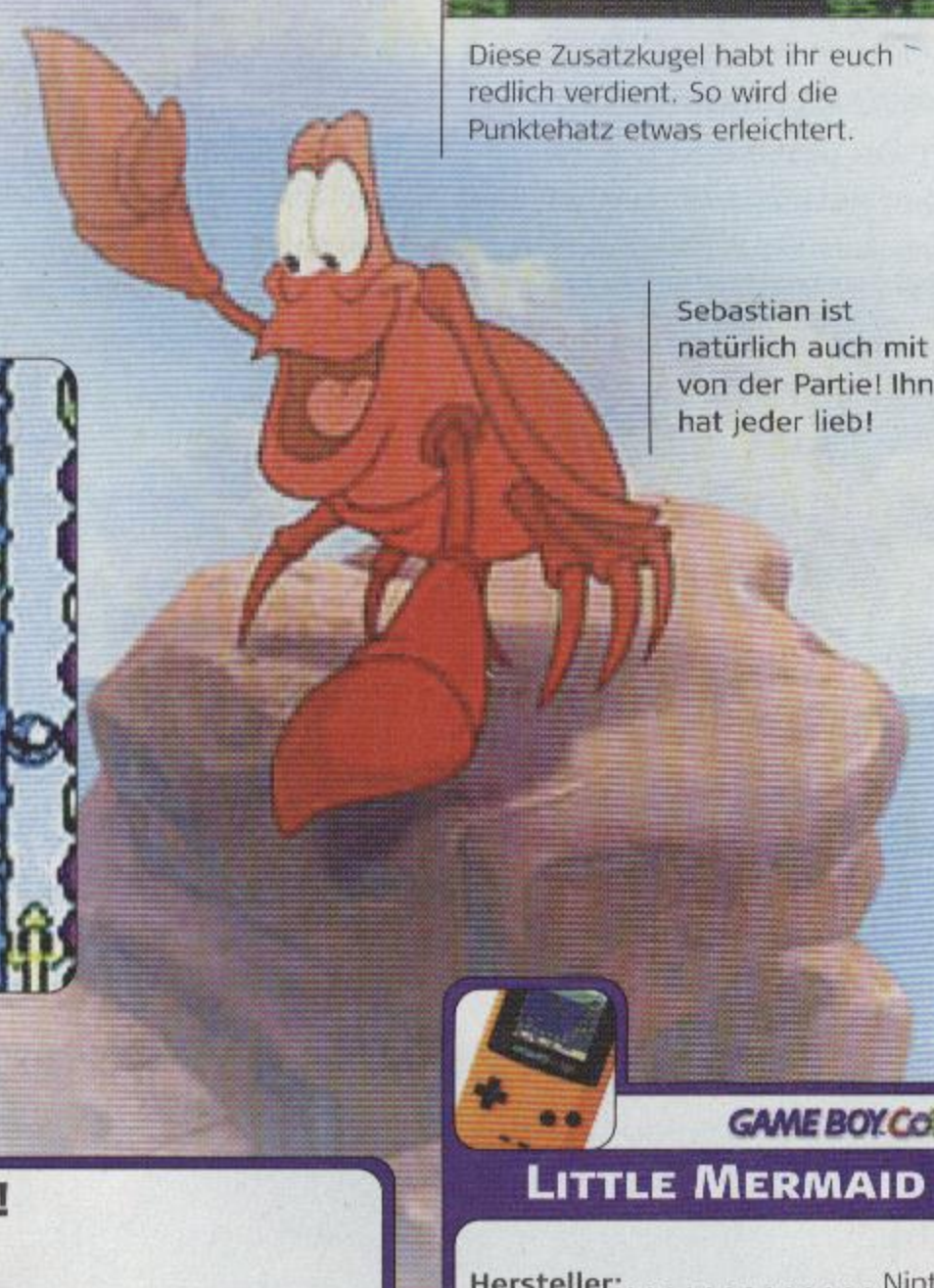
Der Riesenfisch gibt eine tolle Zielscheibe ab! Durch gute Treffer steigt eure Punktzahl.

erfüllen. So müsst ihr zum Beispiel Melodys Namen buchstabieren, indem ihr verschiedene Ziele trefft, oder eines von 16 motivierenden Mini-Games meistern. Egal ob ihr schiffbrüchige Matrosen retten müsst oder dem lustigen Walross Fische aus dem Maul schießt – die kleinen Zusatzspielchen sind perfekt durchdacht und fordern euer ganzes Können. Besonders gelungen sind die zahlreichen Zwischensequenzen, welche das normale Spielgeschehen auflockern. Apropos gelungen: Die tolle musikalische Untermalung lädt zum fröhlichen Mitpfeifen ein und macht Lust auf mehr. Der *Game Boy Printer* wird natürlich auch unterstützt. Jedes Mal, wenn das Printer-Icon erscheint, dürft ihr euch tolle Bilder oder eure besten Highscores ausdrucken!

Diese Zusatzkugel habt ihr euch redlich verdient. So wird die Punktehatz etwas erleichtert.



Die Tische sind wunderschön in Szene gesetzt. Neben der tollen Optik ist aber auch die Spielbarkeit grandios. Flippert, bis eure Finger glühen!



Sebastian ist natürlich auch mit von der Partie! Ihn hat jeder lieb!

INFO

Ich druck dich!

Stolze Besitzer des legendären *Game Boy Printer* können sich putzige Bildchen ihrer Lieblinge ausdrucken lassen. Achtet dabei einfach auf das Printer-Icon! Jedes Mal, wenn es erscheint, dürft ihr loslegen und schon bald habt ihr euch eine stattliche Sticker-Sammlung zusammengespielt. Besonders toll ist die Möglichkeit, auch eure Highscores per Printer zu verewigen. So könnt ihr euren Freunden zeigen, was für ein Pinball-Meister ihr wirklich seid!

GAME BOY COLOR

Little Mermaid II

Hersteller: . . . . . Nintendo
Genre: . . . . . Flipper-Simulation
Spieler: 1-4
Speichern: . . . . . Batterie
Sprache: . . . . . Deutsch
Veröffentlichung: . . . . . Erhältlich

Fazit

Nicht nur Flipper-Fans dürfen hier zugreifen!

™ and ® are Trademarks of Nintendo Co., Ltd.
© 2001 Disney Licensed to Nintendo
© 2001 Nintendo

Walt Disney's Alice in Wonderland

Einer der schönsten Disney-Zeichentrickfilme hat nun endlich seinen Weg auf den Game Boy gefunden. Macht mit Alice eine Spritztour ins Wunderland.

Da geht's lang! Ob Alice diesem aufdringlichen Schild wirklich trauen kann? Am besten, ihr helft ihr dabei, die Antwort herauszufinden.

Wer bis jetzt immer dachte, die skurrilsten Typen aller Zeiten laufen in verlassenen U-Bahn-Schächten herum oder sind in der eigenen Verwandtschaft zu finden, sollte sich mal den Disney-Film Alice im Wunderland zu Gemüte führen. Vom verrückten Hutmacher über die Grinsekatz bis zur Herzkönigin wird hier ein Feuerwerk der Absurditäten abgebrannt. Und jetzt kann man die seltsamen Abenteuer der kleinen Alice auch auf dem Game Boy selbst erleben. Schon zu Beginn fällt auf, dass sich das Entwickler-Team von Total Eclipse sehr ins Zeug gelegt hat, die bezaubernden Zeichnungen des Films bestmöglich auf die Konsole zu übertragen. So glänzt der Screen mit erstklassigen Videosequenzen, die man ansonsten sehr selten auf einem Handheld sieht. Aber auch die Grafik während des Spiels bietet das Beste, was man aus der 8-Bit-Konsole herauszaubern kann. So verfolgt Alice gleich zu Anfang das berühmte weiße Kaninchen durch den heimischen Garten und besticht dabei durch realistische Animationen. Nach der Verfolgung geht es endlich ins sagenumwobene Wunderland. Hier erwarten euch jede Menge abwechslungsreiche Levels, die nicht nur in klassischer Seitenansicht gehalten sind, sondern euch auch immer wieder mit anderen Blickwinkeln auf das Geschehen überraschen. Hat man erst mal einen kleinen Ausflug durch die

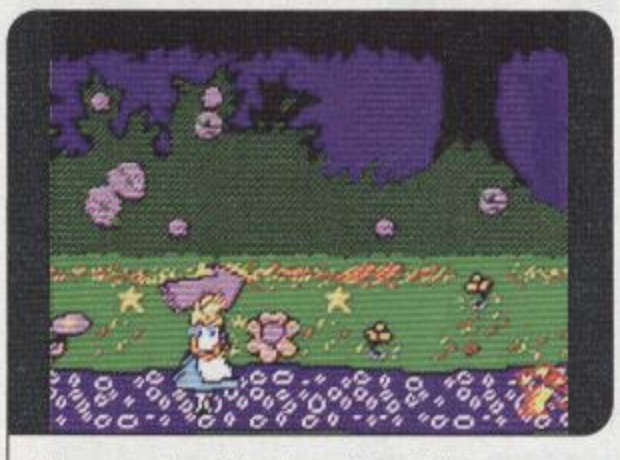
Mit der Grinsekatz im Hintergrund fällt es Alice bestimmt schwer, sich zu konzentrieren.

Passt bloß auf! Die Luftblase ist sehr empfindlich und sollte nicht mit den Korallen kollidieren.

Tweedle-Dee und Tweedle-Dum führen Alice an der Nase rum.

™ and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd.
© 2001 Disney. Licensed to Nintendo.
© 2001 Nintendo

Levels gewagt, wird schnell klar, dass es einige Plattformen gibt, die partout nicht zu erreichen sind. Hier sind spezielle Aktionen gefragt, wenn man weiter kommen will. Es lohnt sich also, in frühere Levels zurückzukehren, wenn man es geschafft hat, sich auf Mausgröße zu schrumpfen, wobei man allerdings nicht in alle Levels zurückkehren kann. Schnell erkennt man dann, dass das kleine Mauseloch ein versteckter Zugang zu einer anderen Ebene ist. Neben der witzigen Spielerei mit der Wachstums- und Schrumpffähigkeit verblüfft das Modul mit Mini-Games wie dem Kricket-Turnier gegen die Herz-Königin oder einem ziemlich ungewöhnlichen Versteckspiel. Dies bietet sogar einen Mehrspielermodus, in dem ihr gegen einen Freund antreten könnt. Die zauberhafte Welt von Alice zum selber Miterleben dürfte sicher nicht nur Disney-Fans rundum entzücken!



Hier seht ihr Alice in voller Größe durch den grafisch gelungenen Wald hüpfen.

Wo steckt denn bloß die Raupe? In der Pilzlandschaft geht es erstaunlicherweise sehr ruhig zu.

„Schnapp dir das Karnickel!" Irgendwo muss der weiße Hüpfer doch langgehoppelt sein.

GAME BOY COLOR

ALICE IN WONDERLAND

Hersteller: . . . . . Nintendo
Genre: . . . . . Jump & Run
Spieler: . . . . . 1-2 (abwechselnd)
Speichern: . . . . . Batterie
Sprache: . . . . . Deutsch
Veröffentlichung: . . . . . April

FAZIT

TOLLE GRAFIK UND DISNEY-AMBIENTE MACHEN ALICE ZU EINEM MÄRCHENZAUBER.

Nuperman empfiehlt:

Nix, nur N-ZONE

Vier starke Sammelkarten in jeder Ausgabe!

N-Zone: Alles zu den aktuellsten Spiele-Hits für Nintendo 64, Game Boy, Game Boy Color, Game Boy Advance und GameCube

N-Zone: Oft kopiert und nie erreicht – die neuesten Tipps und Tricks, Cheats, Codes und Komplettlösungen

N-Zone: Der Dauerbrenner mit einzigartigem Spiele-Lexikon, 4 Sammelkarten und Poster

N-Zone: Der Hit der N-Szene – jeden Monat mit vier Sammelkarten und Pokémon-Aufklebern für nur 4,50 DM

Pocket Soccer

„Elf Freunde müsst ihr sein!“ Logo, aber mit dieser brandneuen Kicker-Simulation hat man auch ganz alleine massig Spaß bis zum Abpfiff.

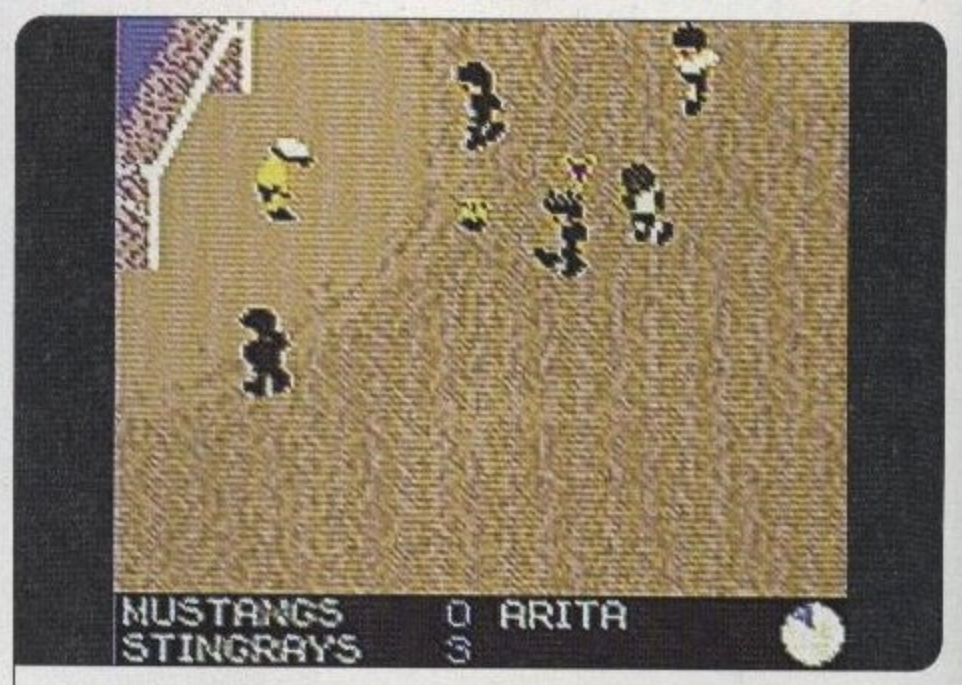
Jaja, Dauerlauf gehört auch zu den Sportarten, die man als Fußballer beherrschen muss.

Die Spieler lassen sich gezielt auf Spitzenleistung trainieren.

Fußball im Bus? Klar geht das – und wie! Nintendo präsentiert mit Pocket Soccer eine waschechte Simulation für unterwegs, die den Kicker-Spielen auf der großen Konsole erstaunlich nahe kommt. Nach einem bombastischen Intro dürft ihr im Hauptmenü zwischen mehreren Spielmodi wählen. Am schnellsten ist der Einstieg über Schnellstart oder den Begegnungs-Modus. Hier ist alles für das kleine Match zwischendurch vorhanden. Ihr dürft euch eine von 32 Mannschaften greifen und gegen einen Gegner eurer Wahl ins Feld schicken. Die Steuerung wurde für *Game Boy*-Verhältnisse sensationell gut und einfach gelöst. Lasst ihr das Steuerkreuz los, schaltet der Computer um und ihr habt sofort die Kontrolle über den Spieler, der dem Ball am nächsten ist. Die Knopfbelegung richtet sich danach, ob ihr gerade im Ballbesitz seid oder der gegnerischen Mannschaft hinterhersprintet. Kontrolliert ihr den Ball, könnt ihr entweder einen leichten Pass spielen oder einen harten Schuss auf das Tor riskieren. In der

Der Knilch hat noch nichts im Knie – ab ins Trainingslager mit ihm und in Form gebracht!

Bei dieser Trainingseinheit ist es wichtig den A- und B-Knopf im richtigen Rhythmus zu drücken. Eure Trainingserfolge könnt ihr im Spielerstatus einsehen.



Die Fußball-Plätze haben verschiedene Beläge, die ihre eigenen Tücken aufweisen. Da dürfte für jeden Geschmack etwas dabei sein.

Pocket Soccer™
™ and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd.
© 2001 Nintendo

Verteidigung wagt ihr eine Grätsche oder spitzelt dem Gegner die Pille vom Fuß. Jeder eurer Spieler hat eigene Stärken und Schwächen, die sich natürlich auch spieltechnisch auswirken. Sollte sich während des Spiels einer eurer Mannen als Flasche entpuppen, besteht natürlich die Möglichkeit, ihn auszuwechseln. Wer langfristig mit dem *Game Boy Color* beschäftigt ist, sollte mit dem Liga-Modus liebäugeln. Hier macht ihr eure Mannschaft mit kleinen Trainingseinheiten fit, die die einzelnen Fähigkeitsattribute in die Höhe treiben. Die Ergebnisse eurer Mühen können dann in handfesten Rasenduellen mit extrafiesen Gegnern getestet werden. Je besser ihr dabei eure Mannen trainiert habt, umso schneller habt ihr, auch bei entsprechend gefährlichen Gegnerteams, den taktischen Vorteil auf eurer Seite. Nintendo ist mit Pocket Soccer ein echter Treffer gelungen, den sich Fußballfreunde nicht entgehen lassen sollten. Dieses Spiel bringt Kicker-Atmosphäre und macht einfach Spaß!

Die GBC-Kicker sind erstaunlich wendig und schnell am Ball.

GAME BOY COLOR

Pocket Soccer

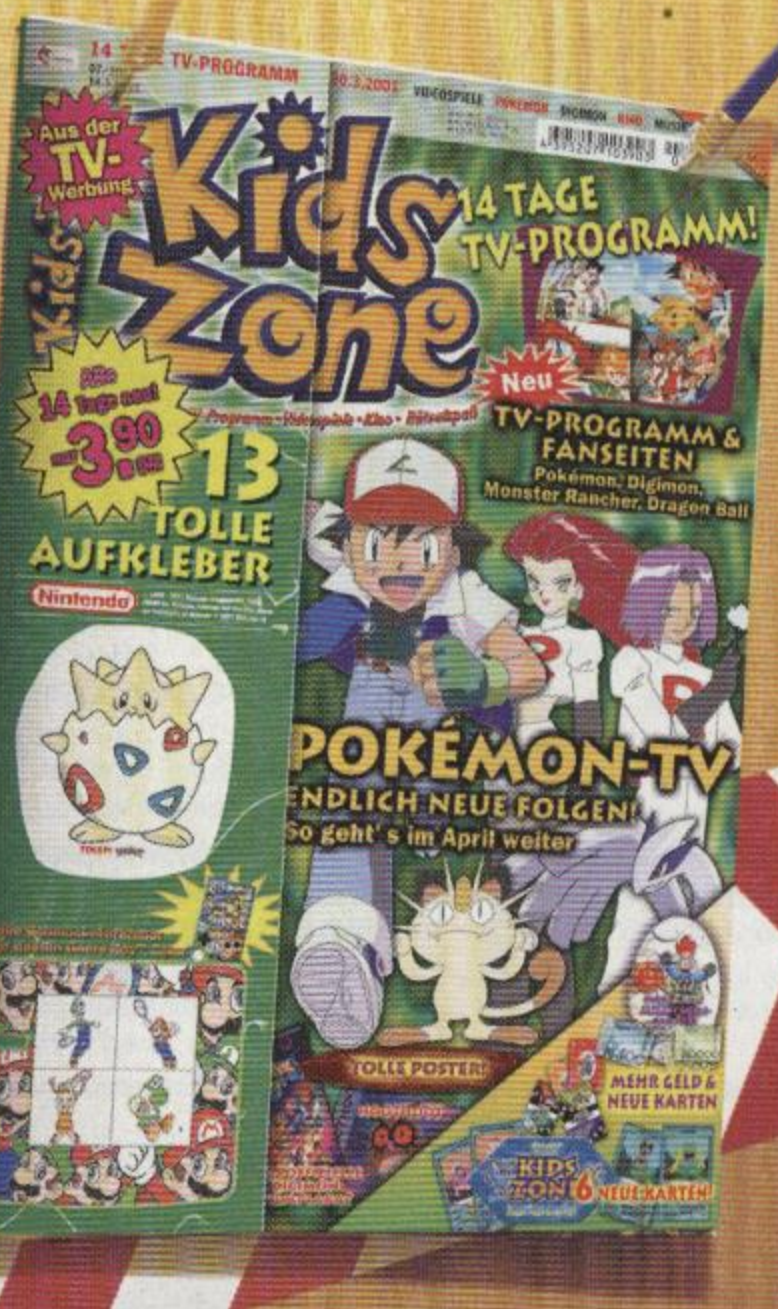
Hersteller: . . . . . Nintendo
Genre: . . . . . Sport
Spieler: . . . . . 1-2 (Link-Kabel)
Speichern: . . . . . Batterie
Sprache . . . . . Deutsch
Veröffentlichung: . . . . . Erhältlich

Fazit

„Tor! Eine GBC-Simulation mit superber Spielbarkeit und genialer Steuerung."

KIDS ZONE -
EUER MAGAZIN FÜR FERNSEHEN, KINO, VIDEOSPIELE

ALLE 14 TAGE NEU!



- Alle neuesten Infos zu Pokémon, Dragon Ball und Monster Rancher.
- Kids-TV-Programm auf 8 Seiten
- Spieletipps für Game Boy und Nintendo 64

YOUNG AREA

- Musik- und Kinotipps
- Alle zwei Wochen mit super Aufklebern, Karten und vielem mehr
- Nur geniale DM 3,90

Game Boy Color Lexikon

Hardware & Zubehör

Welche verschiedenen *Game Boys* gibt es überhaupt? Mit welchem empfehlenswerten Zubehör machen die zahlreichen erhältlichen *Game Boy Color*-Games noch mehr Spaß? In diesem Infokasten könnt ihr euch einen Überblick über das sehenswerte Zubehörprogramm für den *Game Boy Color* verschaffen!

Game Boy Color

Den *Game Boy Color* gibt es schickerweise in verschiedenen Ausführungen, die technisch natürlich identisch sind. Da sollte für jeden etwas dabei sein. Besonders cool: Die transparente Edition, die einen kleinen Einblick in das spektakuläre Innenleben des *Game Boy Color* gewährt.

AC/DC-Adapter & Game Link Cable

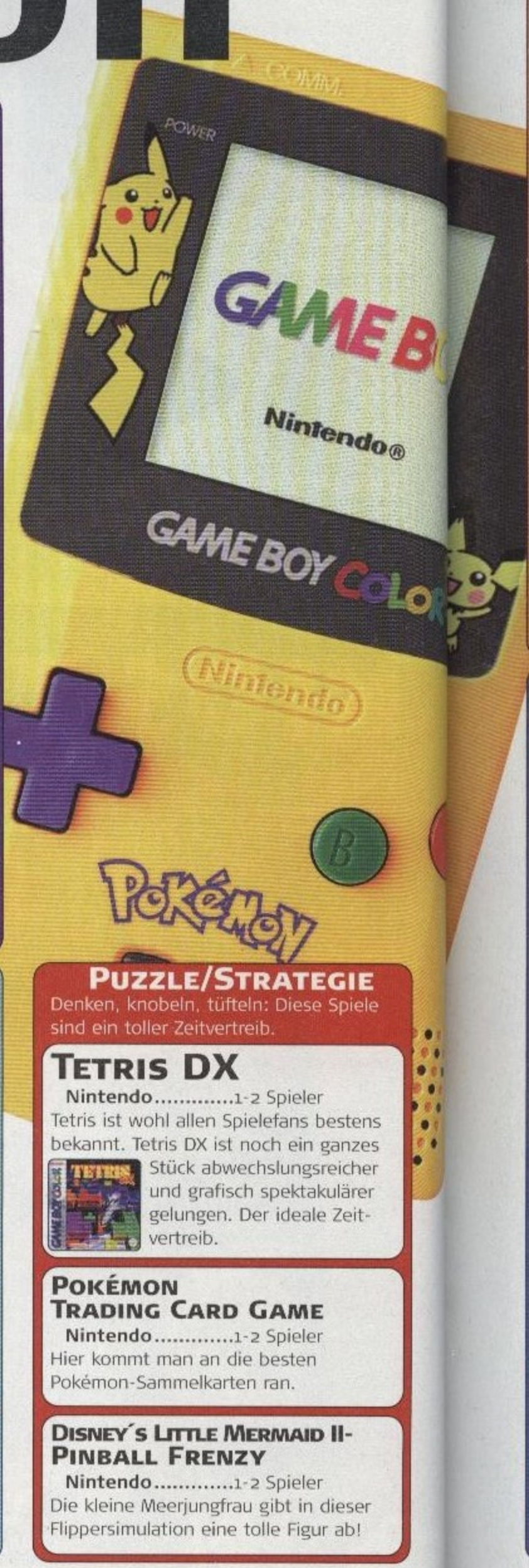
Keine Lust auf leere Batterien? Keinen Bock, ständig die Batterien aufladen zu müssen, obwohl ihr in den eigenen vier Wänden spielt? Dann besorgt euch den praktischen AC/DC-Adapter! Ebenfalls unverzichtbar ist das Game Link Cable, mit dem ihr Game Boys jeglicher Art für Multiplayer-Spiele verbinden könnt.

Game Boy Camera

Cool! Mit der schicken Kamera, die übrigens in vier verschiedenen Farben erhältlich ist, könnt ihr coole Schwarzweiß-Fotos schießen, die man natürlich auch speichern und später wieder anschauen kann. Die Kamera passt sowohl für den „alten" *Game Boy* als auch für den *Game Boy Color*.

Game Boy Special Pokémon Edition

Super! Pünktlich zum Start der Goldenen und Silbernen Edition von Pokémon gibt es nun auch einen speziellen *Game Boy Color* im schicken Pokémon-Look. Das knallgelbe Gehäuse sowie die auf dem Bildschirm-Rahmen vertretenen Pikachu und Pichu heben diesen *Game Boy* deutlich von den anderen Game Boys ab.



Rollenspiele

Ihr schlüpft gerne in fremde Rollen? Diese Games sind bestens geeignet!

Pokémon Goldene/ Silberne Edition

Nintendo.....1-2 Spieler

Stichtag 6. April! Die beiden brandneuen Editionen erobern endlich die Herzen der Fans!

Pokémon Rote/Blaue/Gelbe Edition

Nintendo.....1-2 Spieler

Diese Editionen sind die Klassiker: Hier hatten die Pokémon 1-150 ihr Debüt!

The Legend Of Zelda: Link's Awakening DX

Nintendo.....1 Spieler

Endlich gibt's dank des GBC den Klassiker nun in Farbe.

Jump & Run

Hüpfspiele gehören nach wie vor zu den beliebtesten Spielegattungen.

Donkey Kong Country

Nintendo.....1-2 Spieler

Wahnsinn, was Rare hier für ein Jump-&Run-Werk abgeliefert hat! Das Spiel ist sogar besser als das SNES-Original. Unbedingt antesten!

Wario Land 3

Nintendo.....1 Spieler

Der Erzfeind von Mario ist auf dem *Game Boy Color* wieder einmal in Höchstform.

Alice in Wonderland

Nintendo.....1(-2) Spieler

Wer das Märchen Alice im Wunderland liebt, darf sich dieses tolle Hüpfspiel nicht entgehen lassen.

Puzzle/Strategie

Denken, knobeln, tüfteln: Diese Spiele sind ein toller Zeitvertreib.

Tetris DX

Nintendo.....1-2 Spieler

Tetris ist wohl allen Spielefans bestens bekannt. Tetris DX ist noch ein ganzes Stück abwechslungsreicher und grafisch spektakulärer gelungen. Der ideale Zeitvertreib.

Pokémon Trading Card Game

Nintendo.....1-2 Spieler

Hier kommt man an die besten Pokémon-Sammelkarten ran.

Disney's Little Mermaid II- Pinball Frenzy

Nintendo.....1-2 Spieler

Die kleine Meerjungfrau gibt in dieser Flippersimulation eine tolle Figur ab!

Action

Ihr wollt es richtig krachen lassen? Diese Titel werden euch begeistern.

Buffy
The Vampire Slayer

THQ .....1 Spieler

Das Spiel zur populären TV-Serie ist ein echter Leckerbissen, den man als Buffy-Fan nicht versäumen darf. Action und Spannung sind garantiert.

Turok: Rage Wars

Acclaim .....1 Spieler

Die Umsetzung der bekannten N64-Serie ist für den *Game Boy* sehr gut gelungen. Nicht versäumen!

Power Rangers: Lightspeed Rescue

THQ .....1 Spieler

Die bekannten TV-Helden sind wieder einmal bestens in Form.

Wings Of Fury

TLC.....1 Spieler

Ein cooles Ballerspiel, in dem ihr mit einem Flugzeug durch die Luft düsen und ballern dürft.

Army Men

3DO .....1 Spieler

Die Army Men sind kleine Spielzeugsoldaten, ganz in der Tradition des Kino-Hits Toy Story.

Rennspiele

Flotte Flitzer! In der ersten Startreihe tummeln sich eine Reihe von Knüllern.

Mickey's Racing Adventure

Nintendo.....1-2 Spieler

Ein klasse Rennspiel mit dem Disney-Superstar in der Hauptrolle. Ein weiteres Rennspiel mit Mickey & Co. ist übrigens kürzlich erschienen.

Mickey´s Speedway USA

Nintendo.....1-2 Spieler

Das neuesten Rennspiel für den *Game Boy* testen wir in dieser Ausgabe!

F1 Racing Championship

Ubi Soft .....1 Spieler

Einmal wie Schumi losdüsen? Dieses Spiel macht es möglich.

Championship Motocross 2001

THQ .....1 Spieler

Mit einem Motorrad querfeldein über die Pisten jagen? Hier darfst du es!

MicroMachines V3

THQ ....1-8 Sp. (Party-Modus)

MicroMachines sorgte seinerzeit auf *SNES* schon für Spielspaß, die neue Version ist noch besser!

Action-Adventures

Hüpfen, rätseln, kämpfen: Die hier aufgeführten Games bieten alles!

Metal Gear Solid

Konami .....1 Spieler

Für Action-Fans ist das Spiel ein Genuss. Die Umsetzung des legendären Spieleklassikers ist nämlich genial gelungen! Unbedingt einmal antesten und mit Snake loslegen.

Conker's Pocket Tales

Nintendo.....1 Spieler

Aus der Meisterwerkstatt von Rare kommt dieses spektakuläre Abenteuerspiel mit Conker.

Rayman

Ubi Soft .....1 Spieler

Einer der beliebtesten und erfolgreichsten Spielehelden macht auch auf dem *Game Boy* eine gute Figur.

Der König der Löwen 2

Activision.....1 Spieler

Das Spiel zum bekannten Kinofilm kann alle Erwartungen erfüllen.

Tomb Raider

THQ .....1 Spieler

Da schau her! Superstar Lara Croft ist auf dem *Game Boy Color* elegant wie eh und je!

Sportspiele

Für Sport ist es draußen zu kalt? Dann schlüpft in die Rolle von Sportlern.

Mario Golf

Nintendo.....1-2 Spieler

Was gibt es Schöneres, als eine geruhsame Partie Golf mit Mario! Dank Transfer Pak dürft ihr problemlos Charaktere mit der ebenfalls erhältlichen *N64*-Version tauschen.

Mario Tennis

Nintendo.....1-2 Spieler

Wer Mario Golf mag, wird auch Mario Tennis lieben! Wer die *N64*-Version hat, kann tolle Zusatzfeatures nutzen!

Pocket Soccer

Nintendo.....1-2 Spieler

Fußball-Fans aufgepasst! Alleine oder (per Link-Kabel) zu zweit dürft ihr tolles Matches bestreiten.

MTV Sports: Pure Ride

THQ .....1 Spieler

Das ist wirklich cool! Mit dem Board an den Füßen schlitterst du steile Abhänge hinunter und vollführst Tricks.

MTV Sports: Skateboarding

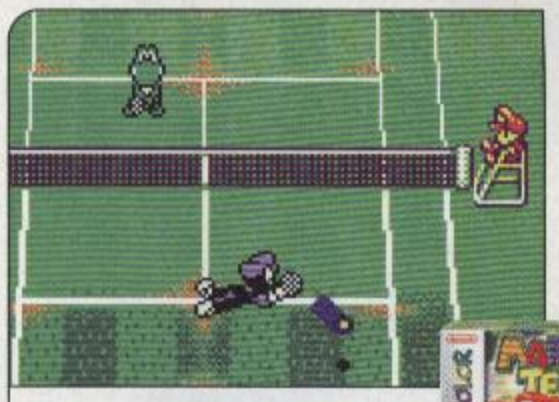
THQ .....1 Spieler

Klasse! Hier könnt ihr ohne Gefahr Skateboard-Tricks ausprobieren.

Aktuelle Hits

Hier zeigen wir euch die aktuellsten Spielehits für den *Game Boy Color*, die derzeit die Charts dominieren.

Mario Tennis



Super! Die *Game Boy*-Version steht dem N64-Hit in nichts nach!

Mickey´s Speedway USA

Brandheiß: Mickey gibt nun auch auf dem *Game Boy* wieder tüchtig Gas.

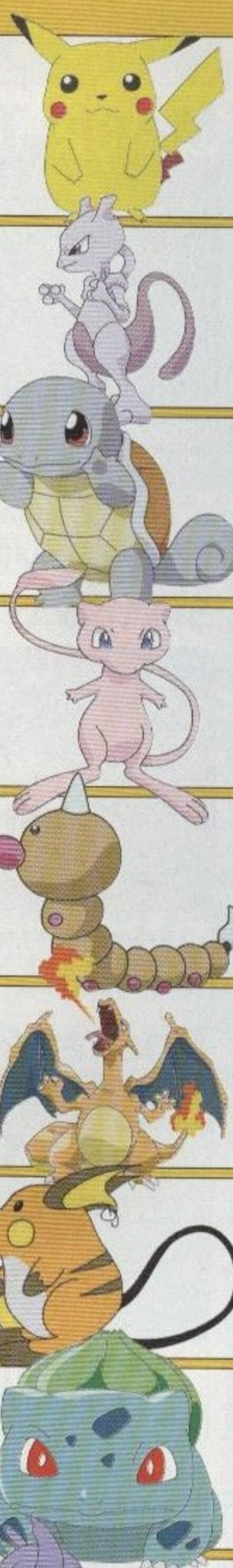
Pocket Soccer

Endlich gibt es für Fußball-Fans einen neuen Hit! Die Grafik ist super gelungen.

Disney´s Little Mermaid II Pinball Frenzy

Das neue Spiel mit der kleinen Meerjungfrau ist eine Flippersimulation.

Charts



1 (1) #25 Pikachu

Entwicklungsstufen:
Pikachu → (Donnerstein) Raichu

2 (2) #150 Mewtu

Entwicklungsstufen:
Keine Entwicklungsstufen

3 (6) #7 Schiggy

Entwicklungsstufen:
Schiggy → Lev. 16 Schillok → Lev. 36 Turtok

4 (-) #151 Mew

Entwicklungsstufen:
Keine

5 (10) #13 Hornliu

Entwicklungsstufen:
Hornliu → Lev. 7 Kokuna → Lev. 10 Bibor

6 (4) #6 Glurak

Entwicklungsstufen:
Glumanda → Lev. 16 Glutexo → Lev. 36 Glurak

7 (5) #26 Raichu

Entwicklungsstufen:
Pikachu → (Donnerstein) Raichu

8 (7) #1 Bisasam

Entwicklungsstufen:
Bisasam → Lev.16 Bisaknosp → Level. 32 Bisaflor

9 (8) #8 Schillok

Entwicklungsstufen:
Schiggy → Lev. 16 Schillok → Lev. 36 Turtok

10 (-) #04 Glumanda

Entwicklungsstufen:
Glumanda → Lev. 16 Glutexo → Lev. 36 Glurak

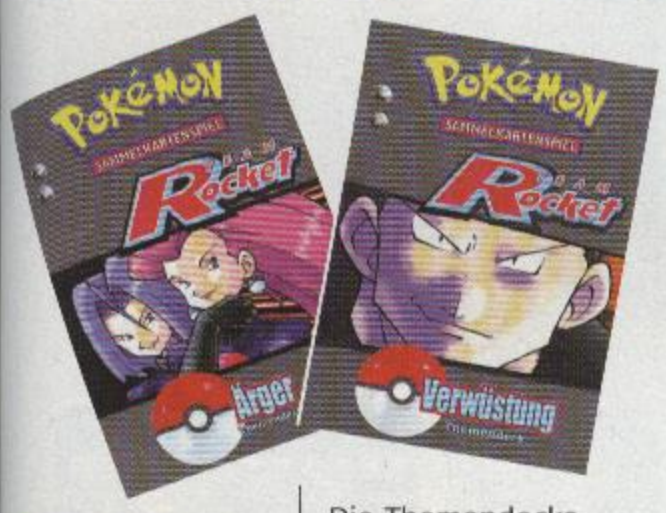
Pokémon-Kinofilm 3
startet am 21. Juli

Gute Neuigkeiten für Pokémaniacs von Kino-Gigant Warner Bros.: Der Filmverleih, der bereits die ersten beiden Pokémon-Streifen in unsere heimischen Lichtspielhäuser brachte, kündigte kürzlich einen baldigen Deutschland-Start für den dritten abendfüllenden Pokémon-Kinofilm an: Bereits am 21. Juli soll der spannende Streifen mit dem (vorläufigen) Titel „Pokémon 3 - der Film" bundesweit die Herzen der jüngeren Kinogänger im Sturm erobern. Die Handlung kreist diesmal um ein verwaistes Mädchen, das per Zufall die legendären Annon-Pokémon (der deutsche Name dieser Pokémon-Art wird „Icognito" lauten) zum Leben erweckt. Diese mächtigen Wesen beginnen nun aufgrund eines Missverständnisses, die ganze Welt in Kristall zu verwandeln. Währenddessen sorgt auch noch ein weiteres, legendäres Pokémon für Verwicklungen: Entei (US-Name). Ob Ash, Pikachu und die Teamgefährten es auch in Film 3 zu guter Letzt schaffen, die Welt zu retten und für Ordnung zu sorgen, erfahrt ihr dann ab 21. Juli im Kinosessel. Besonders erfreulich ist der verhältnismäßig baldige Deutschland-Start des dritten Films übrigens noch aus einem weiteren Grund: Bereits kurz nach Erscheinen der neuen Pokémon-*GBC*-Editionen bekommt ihr so die Gelegenheit, die eben erst geschnappten, neuen Pokémon von den Modulen gleich noch einmal im Kino zu erleben.

Das legendäre Pokémon Entei sorgt im dritten Pokémon-Langfilm für Verwicklungen.

Die mystischen Icognito-Pokémon (deutscher Name) verwandeln die Filmwelt in Kristall.

Neue Pokémon-Sammelkarten-Sets



Die Themendecks mit Team-Rocket-Karten und dunklen Pokémon.

Vor allem seltene Holo-Karten mit dunklen Pokémon sind sehr begehrt.

Auch Pokémon sind nicht immer freundlich und nett, besonders wenn sie vom berüchtigten Team Rocket trainiert worden sind! In den neuen Amigo-Themendecks „Ärger" und „Verwüstung" rund um Team Rocket erhaltet ihr hierfür den Beweis: Neben den üblichen Trainer-, Energie- und Pokémon-Karten bekommt ihr mit jedem Themendeck auch einige so genannte „dunkle" Pokémon in die Hand, deren besondere Spezial-Attacken selbst erprobte Kartengegner verblüffen dürften. Insgesamt 83 verschiedene Sammelkarten könnt ihr mit etwas Glück in den neuen Themendecks und den dazugehörigen Erweiterungs-Sets ergattern, von denen besonders die dunklen Holo-Karten mit extra beschichtetem Hintergrund (zum Beispiel „Dunkles Turtok") in kürzester Zeit äußerst begehrt sein dürften. Wer von euch seine Pokémon-Sammelkarten auf den neuesten Stand bringen und Kartengegner mit den dunklen Pokémon in Zukunft ordentlich schröpfen möchte, braucht über die Anschaffung der neuesten Amigo-Themendecks sicher nicht zweimal nachzudenken.

Drei Booster-Packs mit verschiedenen Motiven ergänzen die Themendecks.

Neue Pokémon-Folgen im TV

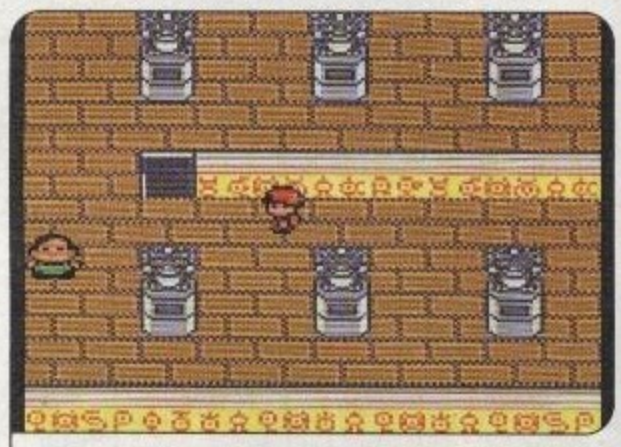
Ihr seid hoffentlich nicht abergläubisch?! Ausgerechnet am Freitag, dem 13. April startet die neue Staffel der Pokémon-TV-Trickfilmserie auf RTL II. Die heiß ersehnten, neuen Folgen entführen Ash, Pikachu und die Teamgefährten in die neue, riesige Pokémon-Welt Johto, wo natürlich schon massenhaft riskante Abenteuer, harte Trainer-Duelle und viele neue Pokémon-Arten warten, die ihr bald erstmals auf dem Fernsehschirm in Action erleben könnt. Den Auftakt zur neuen Staffel bildet an besagtem Freitag ab 13:30 Uhr ein Pokémon-Special, in dem ihr unter anderem interessante Infos zur Pokémon Championship 2000 in Sydney erfahren könnt. Anschließend werden dann die ersten neuen Pokémon-Folgen präsentiert. Solltet ihr den Staffel-Start wider Erwarten verpassen, ist das aber zum Glück auch kein Beinbruch: Die neuen Folgen werden ab Dienstag nach Ostern wiederholt, so dass ihr gleich mehrere Gelegenheiten habt, die neuen Abenteuer eurer Helden mitzuerleben.

Bei ihren Abenteuern treffen Ash und Co. viele neue Charaktere.

Game Boy Color Pokémon Special Edition

Passend zu den neuen Pokémon-Editionen Gold und Silber trumpft Nintendo mit einem echten Sammler-Schmuckstück auf: Am 6. April erscheint der Pokémon Special Edition Game Boy Color!

Ein stilvolles Spielerlebnis ist mit dem Pokémon-GBC keine Frage.



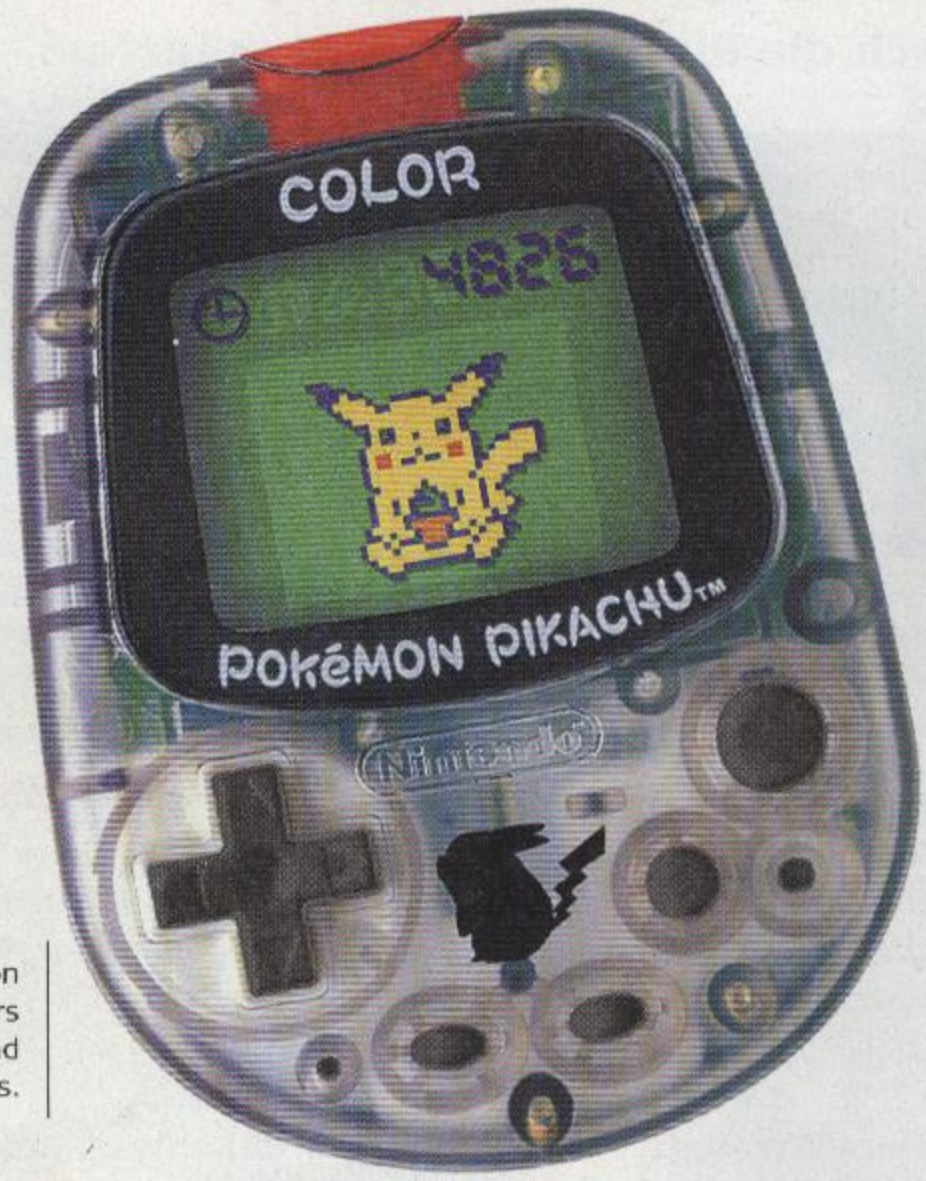
In den Alph-Ruinen jagt ihr in schönster GBC-Farbgrafik nach mystischen Pokémon.

Im Poké-Markt gibt's Zubehör, nur die neue GBC-Spezial-Edition sucht ihr dort vergeblich.

Rechtzeitig zum Deutschland-Verkaufsstart der neuen *GBC*-Editionen Pokémon Gold und Silber erscheint bereits am 6. April eine exklusive Handheld-Sonderausgabe, an der echte Pokémon-Fans kaum vorbeikommen dürften: Die bildhübsche *Pokémon Special Edition* des *Game Boy Color* besticht optisch mit leuchtenden Farben und zusätzlichen Pokémon-Motiven. Auf der Vorderseite erstrahlt sie im bekannten Pikachu-Gelb, Rückseite und Steuerkreuz sind dagegen in kräftigem Dunkelblau gehalten. Zusätzlich prangen neben dem *GBC*-Bildschirm Motive von Pikachu und Pichu sowie oberhalb von Start- und Select-Taste das bekannte Pokémon-Logo – und geben damit der Handheld-Sonderedition ihr unverwechselbares Äußeres! Farbwahl und Optik des Pokémon-*GBC* erinnern dabei ein wenig an eine andere erfolgreiche Nintendo-Sonder-Konsole: das *Pokémon Pikachu Nintendo 64*, bei dem dieselben Gelb- und Blautöne wie beim neuen Sonder-*GBC* zum Einsatz kamen (wenn auch dort mit blauer Front und gelber Konsolen-Unterseite). Konntet ihr mit dieser die *N64*-Titel Pokémon Stadium, Pokémon Snap und seit neuestem auch Pokémon Puzzle League erstmals im zünftigen Pokémon-Flair genießen, so steht einem entsprechenden Spielerlebnis – dank *Pokémon Special Edition GBC* – auch auf Nintendos Handheld jetzt nichts mehr im Wege!

Pokémon Pikachu Color

Pokémon-Erziehung für Fortgeschrittene: Am 9. April erscheint mit Pokémon Pikachu Color der Nachfolger des Pikachu Pedometer – und diesmal ist euer Liebling voll in Farbe!



Die 2. Generation des Pedometers bietet Farbe und neue Specials.

Wer groß und stark werden will, muss natürlich regelmäßig und gut essen: Das schmeckt!

Tauscht ihr Pedometer-Watt auf Pokémon Gold/Silber, erwartet euch dort eine Überraschung.

Jetzt werdet ihr Pikachu erst richtig kennen und lieben lernen! Denn in der neuen, zweiten Pedometer-Generation *Pokémon Pikachu Color* erlebt ihr ab dem 9. April euren Lieblings-Elektro-Helden ganz in Farbe und mit neuen Specials. So müsst ihr nicht ausschließlich eure Schuhsohlen ablaufen, um Pikachu mit der lebensnotwendigen Watt-Energie zu versorgen, sondern könnt die Poké-Power jetzt auch in einem neu integrierten Minispiel gewinnen. Darüber hinaus wurden die niedlichen Pokémon-Animationen des Vorgängers diesmal nicht nur farbig umgesetzt, sondern gleich noch um eine wahre Vielzahl neuer Pikachu-Sequenzen erweitert: Also klemmt euch *Pokémon Pikachu Color* an Gürtel, Hose oder Stiefelschaft und wandert, was das Zeug hält, um Pikachu bei Laune zu halten und die neuen Animationen zu erleben – denn für 20 eurer Schritte erhält das Elektro-Pokémon genau ein Watt der zum Großwerden dringend benötigten Pedometer-Energie. Aber auch gehfaule Zeitgenossen unter euch brauchen nicht zu verzweifeln: *Pokémon Pikachu Color* bietet erstmals eine eigene Infrarot-Schnittstelle, über die ihr auch dann von anderen Pikachu-Erziehern Watt-Energie tauschen könnt, wenn ihr einmal nicht so gut zu Fuß seid. Das tollste Extra von *Pokémon Pikachu Color* ist allerdings die Kompatibilität des Gerätes mit den neuen Pokémon-Gold/Silber-Editionen: Wiederum per Infrarot-Schnittstelle könnt ihr Watt-Energie vom Color-Pedometer über einen *Game Boy Color* auch auf die neuen Pokémon-Module tauschen – und erhaltet dort eine „Geheimgabe", die euch im ganzen Spielverlauf von Pokémon Gold und Silber weiterhilft. Das schmucke, neue *Pokémon Pikachu Color* lohnt sich also gleich in mehrfacher Beziehung! Wir sind begeistert!

Pokémon Puzzle League

In unserer letzten Ausgabe haben wir euch den N64-Knobelspaß Pokémon Puzzle League ausführlich vorgestellt. Diesmal gibt's zu diesem spannenden Geschicklichkeitshit noch einige wichtige Tipps und Geheimnisse von uns, um es erfolgreich durch die Puzzle-Runden zu schaffen.

Um in der Pokémon Puzzle League auf dem *N64* den Meistertitel zu ergattern, braucht es vor allem Köpfchen, Tempo und Geschick: Mit jeder Runde werden die Duelle schwerer und eure Gegner immer fixer – da sind die lehrreichen Übungsaufgaben in der „Mimic Mansion" (zumindest für den Anfang) ein sehr nützliches Rüstzeug! Zum Glück jedoch müssen ungeduldige Pokémon-Trainer nicht erst den ganzen Weg durch die Puzzle-Turniere gehen, um höhere Levels und verborgene Charaktere zu erreichen. Wer von euch also bei einem furchtbar schweren Puzzle-Gegner festsitzt und nicht weiterweiß: Vielleicht findet ihr weiter unten einen hilfreichen Trick, der euch aus eurer Misere rettet.

Habt ihr im Ex-Schwer-Modus gesiegt, fordert euch anschließend Meister Mewtu heraus.

Anfangs wählt ihr aus drei Schwierigkeitsgraden, weitere werden durch Siege zugänglich.

Mewtus Level:

Im Trainerwahl-Menü haltet ihr den Z-Knopf gedrückt und gebt dann folgenden Code ein: B, Analog-oben, L, B, A, Start, A, Analog-oben, R. Nun startet ihr in Mewtus Arena, wobei Spieler 1 Ash ist und Spieler 2 Mewtu. Denselben Arena-Level erreicht ihr übrigens auch im Einzelspiel, wofür ihr zuvor jedoch alle eure Duell-Gegner im Ex-Schwer-Modus überwinden müsst.

Die Rätsel in der Puzzle Universität erreichen schnell höchste Schwierigkeitsstufen.

Bonus-Trainer:

Im Trainerwahl-Menü des Zweispieler-Modus haltet ihr an beiden Controllern die Knöpfe L, R und Z gedrückt. Die bisher mit einem Fragezeichen versehenen, dunklen Trainersilhouetten sind jetzt anwählbar.

Alle Puzzle-Rätsel:

Haltet im Titelbild den Z-Knopf gedrückt und betätigt dann A, B, R, A, A, B, R, A. Danach sind alle Sektionen in der Puzzle Universität freigeschaltet.

Highspeed-Marathon-Modus:

Haltet den Z-Knopf gedrückt und betätigt dann die Knöpfe B, A, L, L.

Ex-Schwer-Modus:

Bei der Wahl des Schwierigkeitsgrades haltet ihr den Z-Knopf gedrückt und gebt den Code L, L, A, B ein, um den Super-Schwer-Modus zu öffnen.

S-Schwer-Modus:

Bei der Wahl des Schwierigkeitsgrades haltet ihr den Z-Knopf gedrückt. Zur sofortigen Aktivierung des Ex-Schwer-Modus gebt ihr dann R, L, A, B ein.

Gegenspieler reizen

Wählt einfach irgendeinen Zweispieler-Modus und sucht dort euren Lieblingspuzzle-Charakter aus. Um nun den Gegner zu reizen, braucht ihr nur wiederholt A zu drücken.

Pokémon Puzzle League™
™ and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd.
© 1995-2001 Nintendo/Creatures inc./GAME FREAK inc.
© 2001 Nintendo/INTELLIGENT SYSTEMS

Pokémon Lexikon

Pokémon-Fans, aufgepasst! Hier zeigen wir euch alle Spiele und Bücher rund um Pikachu & Co.!

Es gibt nicht nur Pokémon-Spiele, sondern auch eigenständige Pokémon-Hardware, die wir euch hier vorstellen.

Pokémon Pikachu Nintendo 64

Die beliebte *N64*-Konsole, auf der ihr natürlich nicht nur Pokémon Snap oder Stadium, sondern auch alle anderen Spiele wie beispielsweise Legend Of Zelda: Majora's Mask zocken könnt.

Game Boy Color Special Pokémon Edition

Auf diesem *Game Boy Color* im speziellen Pokémon-Look machen die Pokémon-Spiele natürlich noch mehr Spaß! Wer noch keinen *Game Boy* besitzt, sollte sich diese Version wünschen!

Pokémon Pikachu Color

Fans des Vorgängers werden sich freuen: Das neue *Pokémon Pikachu Color* bietet nicht nur noch mehr Spielspaß, sondern auch ein schickes Farbdisplay!

NINTENDO 64

Welche Pokémon-Spiele gibt es bislang für das *Nintendo 64*?

Pokémon Stadium

Super! Mit dem Transfer Pak könnt ihr geschnappte Pokémon vom *N64* auf den *GB* oder vom *GB* auf das *N64*-Modul übertragen.

Pokémon Snap

Ihr wolltet schon immer einmal Fotos von Pokémon schießen, die in freier Wildbahn leben? Dann holt euch Pokémon Snap für das *N64*.

Pokémon Puzzle League

Das jüngste Pokémon-Spiel für das *Nintendo 64* ist ein fesselndes Puzzlespiel, in dem man sich annähernde Steine richtig platzieren muss.

GAME BOY COLOR

Welche Pokémon-Spiele gibt es für den *Game Boy* und den *Game Boy Color*?

Pokémon Rote, Blaue & Gelbe Edition

Den Anfang machten die Rote und die Blaue Edition, ein halbes Jahr später erschien die Special Pikachu Edition.

Pokémon Goldene & Silberne Edition

Ab 6. April erobern die neuen Pokémon die Herzen der Spielefans! Daran gibt es wohl keinen Zweifel!

Pokémon Pinball

Flippern mit den Pokémon? Geht das überhaupt? Klar, und es macht wahnsinnig viel Spaß, alle Pokémon einzufangen.

Pokémon Trading Card Game

Keine Lust mehr, die vielen Sammelkarten immer mit herumzutragen? Dann holt euch das Sammelkartenspiel für den *Game Boy Color*.

Pokémon – Gelbe, Rote und Blaue Edition

Pokémon Stadium

Pokémon Snap

Pokémon Trading Card Game

Pokémon – Silberne und Goldene Edition

Banjo-Tooie

So klappt der Einstieg!

Das neue Meisterwerk von Rare ist eines der umfangreichsten Spiele, das jemals für das Nintendo 64 erschienen ist. Deshalb stehen der Bär und der Vogel diesmal im Mittelpunkt unserer Hotline-Seiten. Die Tipps unserer Spieleberatung zeigen euch, wie ihr den Einstieg schafft und an die Puzzlos in Mayaos Tempel und in der Klunkerkluft Mine kommt!

Wir wünschen euch viel Spaß mit unseren Tipps zu Banjo-Tooie.

INFO

Hier wird euch geholfen!

Klar, unsere Einstiegshilfe zu Banjo-Tooie kann euch nicht durch das ganze Spiel führen, Nintendo hat aber vorgesorgt und hilft euch mit der Spieleberatung, der Computer-Helpline und dem Fax-Abruf weiter!

Nintendo-Spieleberatung

0190 / 00 00 00 (DM 2,95 pro Anruf)

Bei Spielefragen - ab 9. April auch zu Banjo-Tooie - könnt persönlich durch einen fachkundigen Live-Operator beraten lassen. Von Montag bis Freitag stehen euch die Spieleprofis von Nintendo von 13:00 bis 19:00 Uhr zur Verfügung.

Nintendo-Computer-Helpline

0190 / 10 10 00 (legion/DM 1,21 pro Min.)

Unter dieser Rufnummer könnt ihr ab 9. April auch Wissenswertes über Banjo-Tooie erfahren. Diese Helpline steht rund um die Uhr für euch bereit, egal ob wochentags oder am Wochenende.

Nintendo-Fax-Abruf

0190 / 17 00 00 (DM 1,21 pro Min.)

Wer gerne die Lösungen schwarz auf weiß in der Hand halten möchte, der liegt mit dem Fax-Abruf genau richtig. Unter der angegebenen Nummer könnt ihr das Inhaltsverzeichnis zu den einzelnen Lösungen abrufen. Dadurch erfahrt ihr dann die direkten Durchwahlen zu den verschiedenen Lösungshinweisen. Auch dieser Service ist 24 Stunden täglich verfügbar.

INFO

Alle Levels im Überblick

Level	Benötigte Puzzlos
Spiral Mountain	0
Hexoland	0
Mayaos Tempel	1
Klunkerkluft Mine	4
Hexhex Park	8
Jolly Rogers Lagune	14
Teridaktylusland	20
Grunty GmbH	28
Steinhagel Gipfel	36
Wolken Wonneland	45
Hexenkessel Kerker	55
Turmspitze	70

Banjo-Tooie™ Spiral Mountain

INFO

Der Auftakt: Spiral Mountain

Kurzbeschreibung:

Verlasse den **Spiral Mountain** über den **Grabbohrer Tunnel**, besiege **Klungo** und folge dem Pfad in das **Jinjodorf**. Sprich dort mit **König Jingaling** und gehe dann durch die Tür gegenüber vom Palast, um in **Bottles Haus** zu gelangen. Verlasse dieses über den Hinterausgang im rechten Kinderzimmer und folge im nächsten Abschnitt dem Weg nach oben, um **Puzzelos Tempel** zu erreichen. Löse das Puzzle dort, verlasse den Tempel dann und betritt den Eingang direkt links daneben, um in die Welt **Mayaos Tempel** zu gelangen.

Beschreibung:

1. Das Spiel beginnt in Banjos Haus, am **Spiral Mountain**. Folge dem Pfad den Hügel hinauf zu dem Tunneleingang.

2. Betritt den Tunnel und folge dem Gang nach unten, wo du bereits von **Klungo** erwartet wirst.

3. Sobald Klungo besiegt ist, öffnet sich das Gitter auf der gegenüberliegenden Seite. Folge dem Weg durch den grünen Durchgang, um nach **Hexoland** in das **Jinjodorf** zu gelangen.

4. Laufe den Pfad im Jinjodorf nach oben zu dem goldenen Gebäude und betrete **König Jingalings Thronsaal**. Der König schenkt dir am Ende des Gespräches dein erstes **Puzzlo** und wird dafür auch prompt von **Gruntilda** in einen Zombie verwandelt.

5. Betritt den Durchgang gegenüber vom Palast, um zu **Bottles Haus** zu gelangen. Hier läufst du durch den linken Gang (zu den Kinderzimmern) und dort in das rechte Kinderzimmer.

6. Der Durchgang in dieser Kammer bringt dich in die **Mystische Mulde**. Folge hier dem Weg nach oben zu dem großen, goldenen Gebäude. Sprich mit dem Wesen vor dem Eingang des Gebäudes, um **Puzzelos Tempel** zu öffnen.

7. Stelle dich im Tempel vor den leeren Rahmen auf der rechten Seite und betätige den **B-Knopf**, um **Puzzelos Herausforderung** anzunehmen. Sobald du das Puzzle gelöst hast, öffnet dir der mächtige **Puzzelo** den Eingang zur ersten Welt.

8. Verlasse Puzzelos Tempel und betritt den Eingang links von dir, um zu **Mayaos Tempel** zu gelangen.

INFO

Spiral Mountain: Der Endgegner Klungo

Beschreibung:

Eine große, grüne Kreatur mit einem weißen Laborkittel

Fundort:

Du triffst Klungo an drei verschiedenen Stellen:

1. Im Grabbohrertunnel nach dem Spiral Mountain

In diesem Kampf setzt Klungo einen **Unsichtbarkeits-Trank** ein. Du kannst ihn nicht treffen, während er unsichtbar ist. Warte, bis du ihn schemenhaft erkennen kannst, und rolle dich dann gegen ihn, um ihn zu treffen. Daraufhin wird Kungo wieder sichtbar, schützt sich mit einem Energieschild und wirft Flaschen nach dir. Weiche diesen aus und wiederhole dann das Ganze noch einmal. Nach drei Treffern gibt sich Klungo geschlagen.

2. Im Verbindungstunnel zwischen dem Plateau und der Pinienlichtung

Für diesen Kampf vertraut Klungo auf einen **Vervielfältigungs-Trank**. Er erschafft drei Klone von sich, die durch den Raum laufen. Du erkennst den richtigen Klungo daran, dass er etwas heller als seine Klone ist. Rolle dich gegen ihn, um ihm einen Treffer zu verpassen. Daraufhin schützt er sich mit einem Energieschild und wirft Flaschen nach dir. Weiche diesen aus und wiederhole das Ganze noch einmal. Nach drei Treffern gibt Klungo sich geschlagen.

3. Im Inneren des Hexenkessel Kerkers

In der letzten Konfrontation setzt Klungo einen **Wachstums-Trank** ein. Dadurch verwandelt er sich in einen Riesen und versucht, auf dich zu springen. Weiche ihm aus und rolle dich gegen ihn, sobald er auf dem Boden gelandet ist. Daraufhin schützt er sich mit einem Energieschild und wirft Flaschen nach dir. Weiche diesen aus und wiederhole das Ganze noch einmal. Nach drei Treffern gibt Klungo sich geschlagen.

Banjo-Tooie™
™ and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd.
© 2001 Nintendo/Rare. Game by Rare.
Rareware logo is a trademark of Rare.
© 2001 Nintendo.

BANJO-TOOIE™ Mayaos

INFO

Der erste Level: Mayaos Tempel

Beschreibung:
Eine Hügellandschaft mit einer langen Treppe und einigen alten Tempelgebäuden

Fundort:
Der Eingang zu dieser Welt befindet sich in der **Mystischen Mulde**, direkt rechts neben **Puzzelos Tempel**.

Fundsachen:
10 Puzzlos
100 Notensymbole
3 Jamjars
5 Jinjos
2 Glowbos
3 Cheato Seiten
3 Leere Honigwaben

Warp-Felder:
Ein-/Ausgang der Welt
Vor Mumbos Schädel
Nahe Wumbas Wigwam
Steinball Turnier (Vorhalle)
Gefängnisareal

INFO

Mayaos Tempel: Der Endgegner Targitzan

Beschreibung:
Ein riesiger Totempfahl mit mehreren Zielscheiben

Fundort:
Du findest Targitzan in der heiligen Kammer von **Targitzans Tempel** in der Welt Mayaos Tempel.

Wie kann ich ihn besiegen?
Schieße ein Ei auf die **Zielscheibe** auf der untersten Ebene des Totems. Nach **vier Treffern** zerplatzt jeweils eine Ebene. Das Totem besteht aus vier solcher Ebenen. Schieße auf die markierten Stellen und weiche den anfliegenden Pfeilen sowie den erscheinenden Gegnern mit den **C-Knöpfen** aus. In der unteren rechten Ecke des Bildes kannst du sehen, wie viele Treffer der Gegner noch benötigt.

Mayaos Tempel: Fundorte der zehn Puzzlos

1. Besiege die vier Fliegen für die Kuh nahe der Hängebrücke

Benötigte Moves/Gegenstände:
Sucher

Beschreibung:
Laufe vom Eingang des Levels die Treppenstufen nach oben, bis du **Mumbos Schädel** erreichst. Folge dem Weg von hier aus rechts an der großen Stufenpyramide vorbei zu der **Hängebrücke**. Überquere die Brücke und schieße dort alle **vier Fliegen** mit dem **Sucher** ab, um ein **Puzzlo** von der **Kuh** zu erhalten.

2. Auf dem Dach der Stufenpyramide

Beschreibung:
Laufe vom Leveleingang die Treppen nach oben, bis du **Mumbos Schädel** erreichst. Folge dem Pfad weiter zu der großen Steinpyramide und erklimme die Stufen. Oben angekommen, betrittst du jedoch **nicht** den Eingang, sondern läufst um das Gebäude herum, um eine schmale Rampe zu erreichen. Klettere diese Rampe mit dem **Huckepack Lauf** nach oben, um das **Puzzlo** auf dem Dach der Pyramide zu erreichen.

3. Im Sumpf des Smaragdschlangen Hains (nur als Goldstatue)

Benötigte Moves/Gegenstände:
Du benötigst **Mumbos** Hilfe, um dieses Puzzleteil zu erlangen.

Beschreibung:
Laufe als Mumbo zu der **Mumbo Plattform** nahe dem Eingang der Welt. Erwecke mit Mumbos Magie die **Goldstatue** zum Leben und laufe (als Statue) in Richtung **Ein-/Ausgang der Welt**. Tritt als Statue gegen die mit einem Totenkopfornament verzierte Tür, um den Weg zum **Smaragdschlangen Hain** zu öffnen. Betritt den geöffneten Durchgang und laufe hier nach links durch den Sumpf, um das in der Luft hängende **Puzzlo** zu erreichen.

4. Stiehl der Schlange Schlummer ihr Gold

Benötigte Moves/Gegenstände:
Griffel Griff

Beschreibung:
Teleportiere dich zu dem **Warp-Feld nahe Wumbas Wigwam**. Laufe hier die kleine Treppe auf der linken Seite nach oben und folge dem Pfad zu der kleinen Stufenpyramide. Mit dem **Huckepack Lauf** kannst du die Pyramide nach oben laufen und dich dort mit dem **Griffel Griff** auf die nächsthöhere Ebene ziehen. Hier siehst du auf dem Dach des Gebäudes eine große, schlafende Schlange. Ziehe dich an der rechten vorderen Ecke auf das Dach des Gebäudes und schleiche (**Analog-Stick** ganz leicht antippen) zu dem **Puzzlo**, um die Schlange nicht aufzuwecken.

5. Durchquere den Sumpf im Gefängnisareal

Benötigte Moves/Gegenstände:
Griffel Griff

Beschreibung:
Teleportiere dich zu dem **Warp-Feld Gefängnisareal**. Laufe hier zu dem

Ist ja gut, ich verrate die Tipps für Banjo-Tooie den Lesern freiwillig!

...aos Tempel

Wasserbecken rechts neben dem Gebäude und springe dort über die Felsen auf das Dach des Gebäudes. Hier kannst du dich mit dem **Griffel Griff** an der Felsspalte entlang nach links zu dem Absatz mit den **Gummistiefeln** hangeln. Renne nun, solange die Stiefel noch aktiviert sind, zu dem **Puzzlo** auf der gegenüberliegenden Seite des Sumpfes.

6. Gewinne alle drei Runden des Steinball Turniers

Benötigte Moves/Gegenstände:
Nur als **Steini**

Beschreibung:
Lasse dich von **Humba Wumba** in einen **Steini** verwandeln und teleportiere dich zum **Eingang der Welt**. Laufe von hier aus links neben der Goldstatue vorbei zu der Wache vor dem kleinen Gebäude. Sprich diese an, um in die **Vorhalle des Stadions** gelassen zu werden. Um das gesuchte **Puzzlo** zu erhalten, musst du das Viertelfinale, das Halbfinale und schließlich auch das Finale für dich entscheiden.

7. Bringe das Reliktdingens zurück zur Schatzkammer

Benötigte Moves/Gegenstände:
Sucher

Griffel Griff

Kurzbeschreibung:
Schieße auf die Schlangenköpfe an der Außenseite der Schatzkammer, um den Zugang zu öffnen. Hangle dich in der Schatzkammer zu dem oberen Durchgang und schleiche dich in Unga Bungas Höhle zu der Goldfigur neben dem Steinzeitmenschen.

Beschreibung:
a) Teleportiere dich zu dem **Warp-Feld vor Mumbos Schädel** und laufe hier zu dem Tempel gegenüber von Mumbos Behausung.

b) Schieße hier mit dem **Sucher** Eier in die sechs Schlangenköpfe an der Vorderseite des Gebäudes, um den Zugang zu öffnen. Sprich mit dem Priester im Inneren der Schatzkammer, um zu erfahren, dass dieser ein wertvolles Reliktdingens sucht.

c) Renne dann mit dem **Huckepack Lauf** auf den Goldberg links neben dem Eingang und springe dort an den Riss in der Wand. Hangle dich an diesem Riss mit dem **Griffel Griff** nach rechts, um an einen Absatz mit einer **Super Sprung Plattform** zu gelangen.

d) Nutze diese, um an den höher gelegenen Riss in der Wand vor dir zu gelangen, und hangle dich dort weiter nach rechts zu einem Durchgang. Ziehe dich nach oben in den Durchgang, folge diesem nach oben und betätige den Schalter, um das Gitter vor dir zu heben.

e) Folge dem Tunnel, bis du in Unga Bungas Höhle angelangt bist, und schleiche dich hier sehr langsam über die roten Blätter auf dem Boden, um den Steinzeitmenschen nicht zu wecken.

f) Springe zu der Goldstatue auf dem Absatz neben dem Höhlenmenschen und bringe diese über den Tunnel hinter der Statue zurück zu dem Priester in der Schatzkammer, um ein **Puzzlo** zu erhalten.

8. Betritt die etwas heilige Halle von Targitzans Tempel

Benötigte Moves/Gegenstände:
Bazoo Kazoo

Beschreibung:
Teleportiere dich zu dem **Warp-Feld vor Mumbos Schädel** und laufe von hier aus die Treppenstufen auf die große Stufenpyramide. Betritt, oben angelangt, die Vorhalle von Targitzans Tempel und durchquere diese (geht nur, wenn du bereits den **Bazoo Kazoo** gelernt hast), um **in Targitzans Tempel** zu gelangen. Sammle dort zehn grüne Steinköpfe auf, um den Durchgang zur **etwas heiligen Kammer** zu öffnen, wo du das gesuchte **Puzzlo** finden kannst.

9. Besiege Targitzan in der wirklich heiligen Kammer seines Tempels

Benötigte Moves/Gegenstände:
Bazoo Kazoo

Beschreibung:
Teleportiere dich zu dem **Warp-Feld vor Mumbos Schädel** und laufe von hier aus die Treppenstufen auf die große Stufenpyramide. Betritt, oben angelangt, die Vorhalle von Targitzans Tempel und durchquere diese (geht nur, wenn du bereits den **Bazoo Kazoo** gelernt hast), um **in Targitzans Tempel** zu gelangen. Sammle dort 20 grüne Steinköpfe auf, um den Durchgang zur **wirklich heiligen Kammer** zu öffnen. Besiege **Targitzan** in diesem Raum, um das gesuchte **Puzzlo** zu erhalten.

Ach du dickes Ei, so schafft ja jeder spielend die ersten Levels.

10. Beschieße die Säulen im Gefängnisareal mit Explosiv-Eiern, um das Puzzlo zu erhalten

Benötigte Moves/Gegenstände:
Explosive Eier

Bohr Birne

Beschreibung:
Teleportiere dich zu dem **Warp-Feld im Gefängnisareal** und springe hier in das Wasserbecken neben dem Gefängnisgebäude. Tauche dort durch den Unterwassertunnel, um in einen Raum mit mehreren hohen Säulen, auf denen sich ein **Puzzlo** befindet, zu gelangen. Zerstöre den Fels in der Mitte der Säulen mit der **Bohr Birne**, um einen Eingang freizulegen. Laufe die Treppen nach unten und schieße in dem Kellergewölbe ein **Explosiv-Ei** gegen jede der Säulen, um das Puzzlo schließlich auf die niedrigste Säule hinunterzubefördern. Renne nun schnell nach oben und sammle das Puzzleteil ein, bevor die Zeit abgelaufen ist.

Banjo-Tooie™ Klunker

INFO

Der zweite Level: Klunkerkluft Mine

Beschreibung:
Diese Welt erstreckt sich komplett durch die unterirdischen Gänge einer alten Goldmine.

Fundort:
Springe auf dem **Plateau** in die Grube mit dem Seil darin, um zur Klunkerkluft Mine zu gelangen.

Fundsachen:
10 Puzzlos
100 Notensymbole
2 Jamjars
5 Jinjos
2 Glowbos
3 Cheato Seiten
3 Leere Honigwaben

Warp-Felder:
Ein-/Ausgang der Welt
Vor Mumbo Schädel
In Wumbas Wigwam
Vor dem Schredder-Schuppen
In der Nähe vom Bahnhof

INFO

Klunkerkluft Mine: Der Endgegner Briketto Blanko

Beschreibung:
Eine große Figur aus glühender Kohle

Fundort:
Im Heizkessel des Zuges in der Welt **Klunkerkluft Mine**

Wie kann ich ihn besiegen?
Schieße Eier auf den Gegner, um ihn zu besiegen (am besten **Eis Eier**). Wenn er versucht, den Boden aufzuheizen, solltest du dich auf eine der runden Plattformen stellen, ansonsten kannst du auch über die Kohle am Boden laufen. Die noch benötigte Anzahl an Treffern wird in der unteren rechten Ecke des Bildschirms angezeigt.

Klunkerkluft Mine: Fundorte der zehn Puzzlos

1. Befreie Dilberta aus ihrem Gefängnis in Mayaos Tempel

Voraussetzungen:
Steini
Bohr Birne

Nur zugänglich aus der Welt **Mayaos Tempel**

Kurzbeschreibung:
Lass dich in **Mayaos Tempel** in einen **Steini** verwandeln und bringe den Code im **Gefängnisareal** in Erfahrung. Öffne damit das Gefängnis und zerstöre den Felsbrocken im Inneren mit einer **Bohr Birne**. Folge dem geöffneten Weg in die Welt **Klunkerkluft Mine** und nimm dort das gesuchte **Puzzlo** vom Goldgräber Bill entgegen.

Beschreibung:
a) Teleportiere dich in der Welt **Mayaos Tempel** zum **Warp-Feld nahe Wumbas Wigwam** und lass dich von ihr in einen **Steini** verwandeln.

b) Im **Gefängnisareal** findest du neben dem Eingang ein Steintotem, von dem du einen Code (Sonne, Mond, Sterne ...) erhältst. Notiere dir diesen, übernimm wieder die Steuerung von **Banjo und Kazooie** und kehre hierher zurück.

c) Springe in der richtigen Reihenfolge auf die Bodenschalter vor dem Gefängnis, um die Eingangstür zu öffnen. Im Inneren der Zelle kannst du den Felsbrocken an der Wand mit einer **Bohr Birne** zerstören.

d) Folge dem geöffneten Weg in die Welt **Klunkerkluft Mine** und nimm dort das gesuchte **Puzzlo** vom Goldgräber Bill entgegen.

2. Betätige den Gitter-Schalter und sammle das Puzzlo in der Wasserfall Höhle

Voraussetzungen:
Keine

Beschreibung:
Zerstöre die Kisten neben dem **Ein-/Ausgang der Welt** und sammle die darin befindlichen **Turnschuhe** auf. Lauf nach vorne und stelle dich auf den Bodenschalter vor dem Fluss. Renne nun auf dem Fluss entlang zu dem geöffneten Gitter und betritt so die **Wasserfall Höhlen**. Springe dort nach unten in das kleine Wasserbecken und klettere auf dessen Rand, um das gesuchte **Puzzlo** aufzusammeln.

3. Finde das Puzzlo in den überfluteten Höhlen

Voraussetzungen:
Zünder

Beschreibung:
Lass dich in **Wumbas Wigwam** in einen **Zünder** verwandeln und teleportiere dich dann **vor die Schredder Hütte**. Betritt die Höhle gegenüber dem Eingang zur Schredder Hütte und sprenge dort das TNT-Fass vor der Holzhütte. Kehre mit Banjo und Kazooie zurück und benutze den freigelegten Eingang, um in die überfluteten Höhlen zu gelangen. Springe dort in das Wasserbecken, tauche durch den Durchgang vor dir, dann nach rechts und im folgenden Bereich nach links, um zu einem Absatz mit dem gesuchten **Puzzlo** zu gelangen.

4. Besiege die 15 Dynamit-Stangen im Dynamit Depot

Voraussetzungen:
Bohr Birne
Kazoo Pieks

Beschreibung:
Laufe vom **Eingang der Welt** aus nach vorne, überquere die Schienen und beseitige den Felsbrocken auf der kleinen Anhöhe mit einer **Bohr Birne**. Betritt den darunter liegenden Eingang und folge dem Weg durch die gegenüberliegende Tür in das **Dynamit Depot**. Entschärfe dort alle 15 **Dynamit-Stangen** vor dem Ablauf des Zeitlimits, um das gesuchte **Puzzlo** zu erhalten.

5. Gewinne das Rennen gegen Kanarien Karla

Voraussetzungen:
Zünder
Explosiv Eier

kerkluft Mine

Beschreibung:
Lass dich in **Wumbas Wigwam** in einen **Zünder** verwandeln und verlasse dann das Zelt der Indianerin. Sprenge das TNT-Fass gegenüber dem Wigwam und folge dann mit **Banjo und Kazooie** dem freigelegten Weg in die **Kanarien Kaverne**. Öffne den Vogelkäfig in der Höhle mit einer **Pickparade** und verlasse den Gasbereich gleich wieder. An den Schienen neben dem Eingang der Welt triffst du jetzt auf **Kanarien Karla**, die dich zu einem Wettrennen auffordert. Gewinne das Rennen, um das gesuchte **Puzzlo** zu erhalten.

6. Hebe mit Mumbos den großen Felsen in die Schredder Hütte

Voraussetzungen:
Mumbos Magie

Beschreibung:
Teleportiere dich zu dem **Warp-Feld vor der Schredder Hütte** und betritt diese. Folge dem Weg über das Förderband und betätige den Schalter am anderen Ende, um den Schredder zu aktivieren. Teleportiere dich dann **vor Mumbos Schädel** und übernimm die Steuerung über den Schamanen. Teleportiere dich mit Mumbo zurück zur **Schredder Hütte** und betätige auf der **Mumbo Plattform** davor den **B-Knopf**, um den großen **Puzzlo-Felsen** in die Schredder Hütte zu heben. Sammle dann nur noch die drei um das Haus verteilt liegenden **Goldklumpen** auf, um das gesuchte **Puzzlo** zu erhalten (1. auf dem Hügel links der Hütte; 2. vor der Höhle rechts der Hütte; 3. direkt vor der Hütte).

7. Besiege Briketto Blanko in Chuffys Heizkessel

Voraussetzungen:
Mumbos Magie

Beschreibung:
Teleportiere dich **vor Mumbos Schädel** und übernimm die Steuerung über den Schamanen. Teleportiere dich dann mit Mumbo zum Warp-Feld **nahe dem Bahnhof** der Welt und betritt diesen. Stelle dich dort auf die **Mumbo Plattform** und betätige den **B-Knopf**, um den Zug zurück auf die Gleise zu heben. Übernimm dann wieder die Steuerung von **Banjo und Kazooie** und kehre in den Bahnhof zurück. Betritt dort den aufgerichteten Zug und laufe durch die Öffnung in der Führerkabine in den **Heizkessel**. Dort wirst du bereits von **Briketto Blanko** erwartet. Nach dem Sieg über ihn erhältst du das gesuchte **Puzzlo** und kannst den Zug jederzeit benutzen.

8. Beleuchte den Weg im Keller der Schaltzentrale

Voraussetzungen:
Trennen

Zünder

Kurzbeschreibung:
Folge als **Zünder** der Höhle links vom Warp-Feld **in der Nähe des Bahnhofs** der Welt. Laufe an der ersten Möglichkeit nach rechts und sprenge das TNT-Fass vor der Holzhütte. **Trenne** dich dann und betritt die Schaltzentrale. Stelle dich mit Banjo auf den Bodenschalter und laufe mit Kazooie die Treppe hinunter in den Keller. Folge dort dem Pfad zu dem gesuchten **Puzzlo**.

Beschreibung:
a) Lass dich in **Wumbas Wigwam** in einen **Zünder** verwandeln und teleportiere dich dann zum **Warp-Feld in der Nähe des Bahnhofs** der Welt.

b) Betritt dort den Tunnel links der Gleise und laufe an der ersten Möglichkeit nach rechts. Zerstöre hier das **TNT-Fass** vor dem Eingang der Holzhütte und kehre dann mit **Banjo und Kazooie** zu dieser Stelle zurück.

c) Benutze die **Trennungsplattform** vor der Hütte und betritt diese dann. Stelle dich mit **Banjo** auf den Bodenschalter, wechsle zurück zu **Kazooie** und lauf mit ihr über die Stufen nach unten in den **Keller der Schaltzentrale**.

d) Folge im Kellergewölbe dem Pfad zu dem gesuchten **Puzzlo**.

9. Finde einen Weg durch die Generatoren Höhle

Voraussetzungen:
Feuer Eier

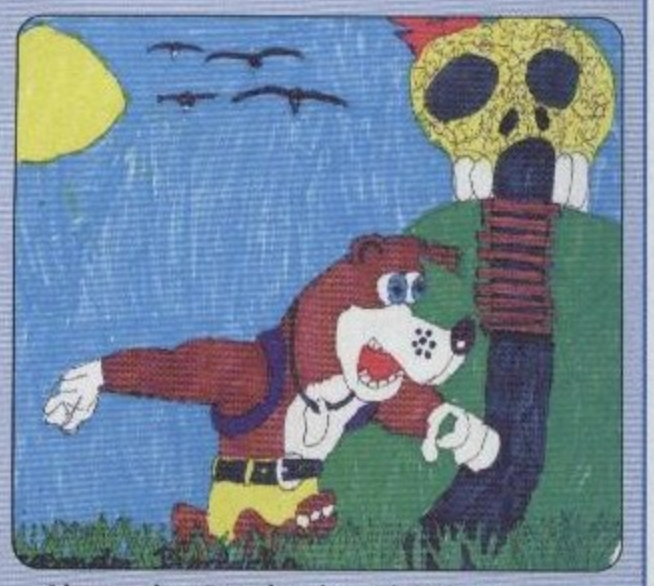
Beschreibung:
Teleportiere dich zu dem **Warp-Feld in der Nähe des Bahnhofs** der Welt und betritt den Höhleneingang links der Gleise. Folge dem Weg auch an der Kreuzung geradeaus, um die **Generatoren Höhle** zu erreichen. Hier musst du jeweils ein **Feuer Ei** in den nächsten Generator schießen, damit dieser kurzzeitig Energie erzeugt und so den Weg beleuchtet. Folge dem Weg vorsichtig über den Pfad zu dem gesuchten **Puzzlo**.

10. Springe mithilfe der Sprung Schuhe zu dem Puzzlo am Wasserfall

Voraussetzungen:
Sprung Schuhe

Beschreibung:
Teleportiere dich zu dem **Warp-Feld vor der Schredder Hütte** und zerstöre die Kiste auf der rechten Seite, um ein paar **Sprung Schuhe** freizulegen. Sammle diese auf, laufe zu dem kleinen Wasserfall und springe nach oben zu dem gesuchten **Puzzlo**.

Haben euch unsere Tipps geholfen? Lasst es uns wissen.



Alexander Prochazka, Pirmasens

Karo Hager, Naumburg

Lisa, per E-Mail

Pascal Blaufelder, Wilhelmsdorf

LESERBRIEFE

Ihr habt Fragen, Anregungen, Kritik oder Lob für uns? Dann schreibt uns einfach! Wir freuen uns über jeden Brief! Schickt ihn einfach an folgende Adresse:

Club Nintendo
Postfach 15 01
D-63760 Großostheim

E-Mail:
info@nintendo.de

Telefax:
0 60 26 – 95 03 08

Game Boy Advance

DANIELA HARMS PER E-MAIL

Ich will euch erst einmal ganz toll für das neue Design des „Club Nintendo"-Magazins loben. Ich hätte aber noch eine Idee! Wie wäre es, wenn man zu *Game Boy*- und *Nintendo 64*-Spielen eine Lösungsecke machen würde, wo auch zu richtig alten Spielen (auch für das *Super Nintendo*) Lösungen verraten werden?

So, aber jetzt zu meiner Frage:

Kann man normale *Game Boy*- und *Game Boy Color*-Spiele auch auf dem im Juli erscheinenden *Game Boy Advance* spielen? Ich fände es sehr nett, wenn ihr mir bald antwortet.

Liebe Daniela,

wir haben uns sehr über dein Lob gefreut, denn wir haben uns wirklich sehr viel Mühe gegeben, das „Club Nintendo"-Magazin moderner, übersichtlicher und informativer zu gestalten. Dein Vorschlag mit der Lösungsecke ist wirklich sehr interessant, allerdings wird es schwierig sein, dafür auch den notwendigen Platz zu finden, denn im Vordergrund des Leserinteresses stehen natürlich Infos, Test und Tipps zu aktuellen Spielen. Auf deine Anregung hin werden wir allerdings künftig auch versuchen, immerhin kleine Tipps zu echten Spieleklassikern auf unseren Tipps&Tricks-Seiten unterzubringen. Nun zu deiner Frage: Natürlich kann man auch alle bisherigen *Game Boy*- und *Game Boy Color*-Titel auf dem *Game Boy Advance* spielen. Wie das genau geht, verraten wir übrigens unter anderem in unserer großen *Game Boy Advance*-Reportage auf den Seiten 8 bis 11, die ihr sicherlich schon entdeckt habt!

Zelda-TV-Serie

DMITRI KONONENKO PER E-MAIL

Heute dachte ich mir, ich maile euch mal wieder, denn heute habe ich endlich das neue „Club Nintendo"-Heft bei meinem Händler ergattern können. Und ich muss sagen, dass das neue Design wirklich gut ist. Vor allem gibt es jetzt diesen schrecklich albernen Comic nicht mehr. Nun aber zu meinen Anliegen:

Ich hatte vor, mir ein „Club Nintendo"-Abo anzuschaffen und da dachte ich mir, ihr bietet in diesem Jahr wieder eine neue Aboprämie an. Und da Zelda: Majora's Mask erst vor relativ kurzer Zeit erschienen ist und sehr erfolgreich war, dachte ich, ihr bietet – ähnlich wie schon vor zwei Jahren – den offiziellen Soundtrack zum neuen Zelda-Spiel an.

In eurer Leserbrief-Rubrik im aktuellen Heft gab es auf der Seite 63 einen Brief von Nadine Woitschach, in dem sie wissen wollte, ob es denn eine Zelda-TV-Serie gibt, und ihr meintet, dass es von Zelda: Ocarina of Time oder von Zelda: Majora's Mask keine Serie geben soll. Das ist ja auch richtig, aber dafür gibt es eine offizielle Zelda-Zeichentrickserie, die auf den NES-Zelda-Spielen basiert. Dies ist eine aus 13 Folgen bestehende, amerikanisch-japanische Anime-Serie, die in Deutschland zum letzten Mal 1991/1992 auf RTL im damaligen Morgenprogramm lief, aber ziemlich schnell wieder abgesetzt wurde. Ich finde, das hättet ihr in eurer Antwort zu Nadines Frage erwähnen können. Überhaupt wäre ein Bericht über die Nintendo-Zeichentrickserien im TV (da gab es ja viele, zum Beispiel auch noch die Mario Brothers) im „Club Nintendo"-Magazin sehr sinnvoll.

Lieber Dmitri,

vielen Dank für deine wirklich umfangreiche E-Mail und das nette Kompliment. Wenn wir übrigens immer so lange Briefe oder Mails bekommen würden, dann könnten wir den ganzen Tag mit dem Schmökern in Leserbriefen verbringen. Was den von dir erwähnten Comic angeht, ist die Leserschaft des „Club Nintendo"-Magazins übrigens geteilter Meinung. Die eine Hälfte freut sich, dass der Comic nicht mehr im Heft ist und dafür mehr Platz für andere Sachen ist, die andere Hälfte wünscht sich, dass der Comic wieder erscheint. Tja, nachdem es wahrlich nicht einfach ist, es allen Recht zu machen, verzichten wir aus Platzgründen erst einmal auf den Comic und konzentrieren uns auf Infos rund um Nintendos Spielewelt. Zwischenzeitlich machen wir uns Gedanken, wie und in welcher Form wir den Comic wieder aufleben lassen können, dabei werden wir die Wünsche der Leserschaft natürlich genauestens berücksichtigen. So, nun wollen wir einmal die Fragen beantworten:

Gute Abo-Prämien sind wirklich nicht einfach zu organisieren. Dass unsere aktuelle Abo-Prämie (die Pokémon-Soundtrack-CD) sehr beliebt ist, merken wir an den zahlreichen Zuschriften. Wer sich nicht für die CD begeistern kann, sollte nicht traurig sein, wir sind gerade dabei, eine neue Abo-Prämie auszuwählen.

Wow, deine Antwort zu Nadines Zelda-Frage ist wirklich spitze, besser hätten wir es auch nicht machen können. Vielen Dank für die zahlreichen Infos. Für deinen Vorschlag bezüglich des Berichts über die Zeichentrick-Serien möchten wir dir ebenfalls danken. Wir behalten die Idee im Hinterkopf und sammeln die dafür notwendigen Informationen.

Club Nintendo

Daniel De Falco per E-Mail

Da ich heute eure neueste Ausgabe geschickt bekommen habe, möchte ich ein wenig Kritik ablassen. Erst einmal ein Riesen-Lob dafür, dass ihr das Heft wieder auf seine ursprüngliche Größe habt schrumpfen lassen, jetzt kann ich die Hefte endlich wieder in Klarsichthüllen packen und ordentlich in meinem Ordner abheften. Auch das neue Design und Layout gefällt mir sehr gut, denn durch den nicht so bunten Inhalt wirkt das Magazin viel erwachsener und informativer. Es erinnert mich sogar ein wenig an die älteren Hefte, aber das ist keineswegs schlecht. Auch die Rubrik „Lexikon" ist sehr informativ. Nun zu den Tests: Es ist wirklich sehr gut, dass ihr euch entschieden habt, jeweils ein Fazit unter die Spiele zu schreiben, aber als ich das Heft gelesen habe, ist mir aufgefallen, dass nur positive Bemerkungen darunter stehen. Es ist doch nun wirklich nicht so, dass alle Spiele gut sind, oder? Ihr könntet meiner Meinung nach auch wenigstens ein bisschen negative Bemerkungen anbringen, da man sonst den Überblick verliert, welches Spiel nun wirklich gut ist und welches nicht. Und da wäre noch etwas! Warum habt ihr die Comics rausgelassen? Die neuen Comics mit der N-Gang haben mir zwar nicht so gut gefallen, aber es wäre doch sicherlich noch Platz für einen schönen neuen Comic mit Mario und Co. Warum habt ihr die Seitenzahl von 80 auf 66 reduziert? Der Pokémon-Anteil in eurer Zeitschrift hält sich glücklicherweise in Grenzen. Nun zu etwas anderem. Im Internet findet man auf jeder Seite mehr Infos zum brandheißen *GameCube* als in eurer Zeitschrift. Man könnte doch in jeder Ausgabe wenigstens ein paar neue Infos zu diesem Thema bekannt geben. Auf einigen Internet-Seiten wird bestätigt, dass der neue *Nintendo GameCube* Ende dieses Jahres erscheinen wird, was ich mir aber kaum vorstellen kann. Ich weiß, dass es noch kein offizielles Release-Datum gibt, aber ich würde gerne wissen, was ihr denkt, wann die neue Konsole rauskommen wird. Außerdem wollte ich noch fragen, ob man sich alle Hefte nachbestellen kann, denn ich bin immer noch damit beschäftigt, meine „Club Nintendo"-Sammlung zu vervollständigen. Könnt ihr mir helfen, die Ausgaben von 89 und 90 sowie einige von 91, 92 und 93 zu finden?

Hallo Daniel,

am besten, wir beginnen gleich damit, auf deine Fragen und Anmerkungen einzugehen. Es stimmt, dass das Fazit zu den meisten Spielen in den Tests positiv ausfällt, allerdings liegt das schlicht und einfach daran, dass wir nur die besten Spiele besprechen, schwächere Spiele schaffen es erst gar nicht in das „Club Nintendo"-Magazin. Die Comics haben wir primär aus Platzgründen rausgelassen, wenn wir wieder mehr Seiten haben, könnten sie ein Comeback feiern, das kann allerdings noch einige Ausgaben dauern! Zum Thema *Nintendo GameCube* gibt es auf der Electronic Entertainment Expo (kurz E3) in Los Angeles im Mai nähere Infos. Viele Internet-Seiten behaupten, sie hätten offizielle Informationen, was aber

meistens gar nicht der Wahrheit entspricht. Einen großen Bericht mit zuverlässigen Informationen über den *GameCube* wirst du definitiv in einer der kommenden Ausgaben finden. Dann werden wir die ersten Spieleprojekte vorstellen und die Stärken der Hardware aufführen. Ältere Hefte ab 1997 können gegen Rückporto bei uns angefordert werden, Infos dazu kann man bei unserer Konsumenten-Beratung erfragen (Tel. 0180 - 5 00 58 06, Mo.-Fr. 11:00 bis 19:00 Uhr, DM 0,24 pro Minute). Hefte aus den Jahren vor 1997 kann man leider nicht mehr nachbestellen, diese Exemplare sind längst vergriffen. Bei dieser Gelegenheit interessiert uns natürlich, wer denn überhaupt so alte, aber ehrwürdige Ausgaben des „Club Nintendo"-Heftes hat. Schreibt uns doch einfach, seit wann ihr das „Club Nintendo"-Magazin sammelt? Was ist eure erste Ausgabe? Wir sind wirklich gespannt!

GAMECUBE

MORITZ BARTH, LÜDINGHAUSEN

Ich muss schon sagen, dass ich schon etwas geschockt war, als ich bemerkt habe, dass ihr keinen Comic mehr im Magazin habt.

Auch an der Internet-Seite habe ich etwas zu bemängeln: Sie ist nämlich seit einiger Zeit nicht mehr aktualisiert worden. Ansonsten gefällt mir das neue Konzept aber relativ gut. Nun zu meinen Fragen:

Steht absolut noch kein Veröffentlichungstermin für den *GameCube* fest?

Gibt es schon erste Spiele, die definitiv auf dem *Gamecube* erscheinen werden?

Was wird der *Game Boy Advance* kosten?

Hallo Moritz,

dass kein Comic mehr im Magazin ist, bedauern wir auch sehr, allerdings liegt es daran, dass wir derzeit keinen Platz dafür haben. Mit der Aktualisierung unserer Homepage sind wir momentan tatsächlich etwas ins Hintertreffen geraten. Ab wann unsere brandneue, überarbeitete Homepage online gehen wird, ist derzeit noch nicht bekannt. Schau doch einfach gelegentlich unter www.nintendo.de vorbei! Nun noch zu deinen Fragen. Wann der *GameCube* hier zu Lande erscheint, steht noch nicht fest, auf der E3-Spielemesse im Mai sollte es dazu jedoch nähere Infos geben. Mit den Spielen für den *GameCube* verhält es sich ähnlich, man munkelt zwar von diversen Spielen, zuverlässige Aussagen wird es aber auch erst auf der E3 geben. Nun noch zum *Game Boy Advance*, zu dem wir kurz vor Redaktionsschluß noch ausführliche Infos bekommen haben! Mehr hierzu auf den Seiten 8 bis 11. In der kommenden Ausgabe werden wir wahrscheinlich noch wesentlich mehr Informationen für euch parat haben.

Pokémon-Briefe

ANDRE WINS, UNTERMEITINGEN

Erst einmal ein Kompliment! Das neue „Club Nintendo"-Magazin ist wirklich sehr gut gelungen. Das Layout ist modern und übersichtlich, der Inhalt ist toll gegliedert und sehr informativ, die Artikel sind witzig geschrieben und sehr informativ, auch der merkwürdige Comic ist endlich nicht mehr im Heft. Nur eines wunderte mich: Wieso ging es auf den Leserbrief-Seiten fast nur um Pokémon?

Hallo Andre,

vielen Dank für dein Kompliment. Dieses Kompliment ist Balsam für unsere Seele! Nun wissen wir wieder, warum es sich lohnt, ganze Nächte an Artikeln zu feilen und jedem noch so kleinen Detail im „Club Nintendo"-Magazin Beachtung zu schenken. Was die Leserbriefe angeht, gibt es nur Folgendes zu sagen: Wir können logischerweise nur die Briefe abdrucken, die uns erreichen. Da das Thema Pokémon sehr beliebt ist, geht es natürlich auch in den Leserbriefen häufig darum. Dass es sich jedoch nicht nur um Pokémon drehen muss, beweisen die Leserbriefe in dieser Ausgabe. Hier ging es um den *GameCube*; *Game Boy Advance*, Zelda und viele andere Sachen. Wenn ihr wollt, dass es auf diesen Seiten nicht nur um Pokémon geht, dann schreibt uns einfach einen Leserbriefen zu den Themen, die euch interessieren! Wir sind für jeden Brief dankbar!

Foto des Monats

Dreaming!

Nachdem wir mit Katharina Ewen aus Linden die Foto-des-Monats-Rubrik eröffnet haben, wurden wir geradezu überschwemmt von Bildern unserer Leser! Der glückliche Gewinner ist diesmal Max Lyon aus Overath!

Steckbrief

Name
Max Lyon

Alter
11

Hobbys
***Nintendo 64* spielen, *Game Boy* spielen, Streethockey**

Lieblingsspiele
Pokémon Stadium, Pokémon Snap, (bald) Banjo-Tooie, (bald) Pokémon Gold

Größter Wunsch
Einmal im „Club Nintendo"-Magazin abgebildet zu sein

Impressum
Club Nintendo

Herausgeber
Nintendo of Europe GmbH
Satoru Shibata

Redaktionsanschrift
Club Nintendo
Nintendo Center
Postfach 1501
D-63760 Großostheim
E-Mail: info@nintendo.de
Telefax: 0 60 26 - 95 03 08

Redaktionelle Erstellung
COMPUTEC MEDIA AG
Nürnberg

Redaktionsdirektor
Hans Ippisch

Redaktion
Matthias Glaser, Jens Quentin, Jean-Reiner Jung, Ahmet Iscitürk

Layout
Silvia Heckel, Holger Lehne, Tanja Päßler

Lektorat
Michael Ploog (Textchef), Margit Koch, Birgit Bauer, Nicole Schötz, Claudia Brose

Team Nintendo
Gabriele Schröder, Paul Ashcroft, Harald Ebert, Marko Hein, Mark-Philipp Hugo, Doris Kapraun

Produktionsleitung
Martin Closmann

Druck
Oberndorfer Druckerei GmbH
A-5510 Oberndorf bei Salzburg

Anzeigenverkauf
COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH
Roonstr. 21, 90429 Nürnberg
Telefon: +49 - 911 - 28 72 - 345
Fax: +49 - 911 - 28 72 - 241
E-Mail: info@cms.computec.de
Website: www.ad-the-best.de

Anzeigenleitung
Thorsten Szameitat (V.i.S.d.P.)

Es gelten die Mediadaten Nr. 15 vom 1.1.2001, Anforderung über Anja Krauß

Konsumentenberatung
0180 - 5 00 58 06
(DM 0,24 pro Minute) (Mo.-Fr.: 11-19 Uhr)

Spiele-Hotline
0190 - 00 00 00
(DM 2,95 pro Anruf) (Mo.-Fr.: 13-19 Uhr)

Club Nintendo Österreich
Postfach 83, A-5027 Salzburg
Telefax: 06 62 - 8 89 21 92 39
Hotline: 06 62 - 87 63 48
(Mo.-Fr.: 9-12 Uhr, Mo./Di./Do.: 13-17 Uhr, Mi.: 13-19.30 Uhr)

Club Nintendo Schweiz
Auf dem Wolf 30, CH-4028 Basel
Telefax: 061 - 3 19 98 20
Hotline: 061 - 3 19 98 36
(Mo.-Fr.: 9-11 Uhr, 14-16 Uhr)

Club Nintendo Online
www.nintendo.de
www.pokemon.de
www.zelda.de

Erscheinungsweise
Sechs Ausgaben pro Jahr (zweimonatlich)
Abonnement-Service: RTV, Weiterstadt
Pressepost-Nummer: D 31192 F
Das „Club Nintendo"-Magazin wird von der Nintendo of Europe GmbH veröffentlicht.

Urheberrecht
© 2001 by Nintendo of Europe GmbH und Nintendo Co., Ltd. All rights reserved.

Alle im „Club Nintendo"-Magazin veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Die teilweise oder vollständige Vervielfältigung dieses Magazins bedarf der ausdrücklichen, schriftlichen Genehmigung der Nintendo of Europe GmbH und Nintendo Co., Ltd.

Damals ...

Was stand vor neun Jahren im „Club Nintendo"-Magazin?

Wenn man in den alten „Club Nintendo"-Ausgaben blättert, hat man mehr als einmal ein Déjà-vu-Erlebnis, wenn man auf altbekannte Spiele-Helden und -Serien stößt, die auch heute noch frisch wie am ersten Tag wirken. In der Ausgabe 2/1992 stand beispielsweise der legendäre Mega Man im Mittelpunkt des Interesses. Neben Mega Man – Dr. Wily's Rache für den *Game Boy* wurde insbesondere Mega Man III einem genauen Test unterzogen. Zwei weitere klangvolle Namen fanden sich ebenfalls im *NES*-Test-Center, nämlich Super Mario Bros. 3 und Legend Of Zelda. Für den *Game Boy* wurde schließlich noch Kid Icarus vorgestellt, außerdem gab's ein Chip&Chap-Poster.

Vorschau
auf die nächste Ausgabe

GAME BOY ADVANCE

Game Boy Advance

Der Countdown läuft! Im Juli wird der mit Spannung erwartete *Game Boy Advance* auch hier zu Lande erscheinen. Da versteht es sich von selbst, dass ihr von uns rechtzeitig vorher über alles informiert werdet, was es zur neuen Handheld-Generation zu sagen gibt. Wir stellen nicht nur die komplette Spielepalette ausführlich vor, sondern erklären auch die Hardware bis ins kleinste Detail und zeigen, wie die Spiele für den *Game Boy* und den *Game Boy Color* auf dem *Game Boy Advance* laufen. Das Warten lohnt sich wirklich!

NINTENDO 64

Excitebike 64

Endlich nähern sich die heißen Motocross-Maschinen von Excitebike 64 der Zielgeraden. Wir drehen derzeit gerade unsere Aufwärmrunden und bereiten uns auf einen Blitzstart in der kommenden Ausgabe vor. Im Riesentest werden wir verraten, warum Excitebike 64 eines der besten Rennspiele überhaupt für das *Nintendo 64* ist! Ihr dürft gespannt sein!

Club Nintendo

Weitere Themen im Juni

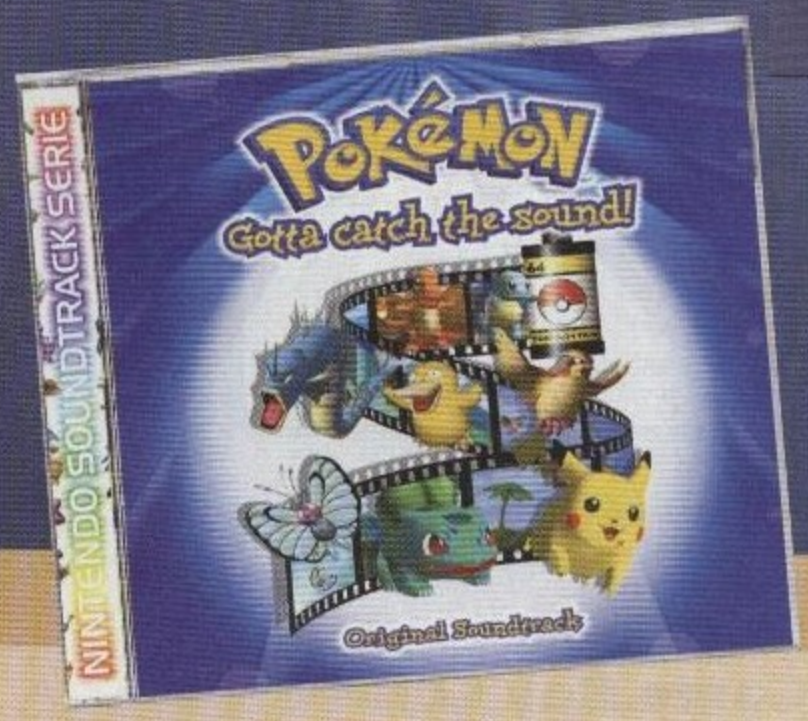
Neue Hits für N64 und Game Boy Color

Nintendo 64: Alles über Kirby: The Crystal Shards und die Hits der E3-Spielemesse
Game Boy: Pokémon Puzzle Challenge endlich im großen Test!

Nie mehr zu spät dran!

Schluss mit der Rennerei!

Abonniere das Club Nintendo Magazin und du erhältst die zukünftigen Ausgaben bequem alle zwei Monate ins Haus geliefert. Zusammen mit dem ersten Heft bekommst du die einmalige "Power-Prämie": Einen exklusiven Nintendo-Artikel, den es ausschließlich als Bestandteil des "Power Abos" gibt.



Jetzt als Power-Prämie!

Das Club Nintendo „Power Abo" kostet DM 29,95 (+Nachnahmegebühr) und gilt für die Dauer eines Jahres. Die Zahlung erfolgt bei der ersten Lieferung per Nachnahme und beinhaltet die Versandkosten für sechs Magazine und die coole „Power-Prämie", die es exklusiv für Abonnenten gibt. Anschließend erhaltet ihr die restlichen fünf Ausgaben eures Abos im zweimonatlichen Rhythmus. Das Abonnement verlängert sich automatisch, wenn es nicht sechs Wochen vor Ablauf gekündigt wird. Jede Verlängerung des Abonnements kostet erneut DM 29,95 (+Nachnahmegebühr) und beinhaltet eine neue Prämie.

Lass' die Karten lebendig werden!

Pokémon
SAMMELKARTENSPIEL

Spiele das Pokémon Sammelkartenspiel und bringe Leben in deine Sammlung!

Das Starterset enthält zwei Decks und eine leicht verständliche Spielhilfe, kurzum alles, was du und ein Freund für den Einstieg brauchen.

Mit Hilfe der Themendecks kannst du die unterschiedlichsten Strategien ausprobieren und so spielend dein Können verbessern.

Du wirst sehen, es gibt immer etwas Neues zu entdecken.

Werde ein Pokémon-Meister!

Schnapp' dir noch heute die kostenlose Demo CD-ROM und lerne alles über das Pokémon-Sammelkartenspiel.

- **Finde alles über das Sammelkartenspiel heraus**
- **Lerne dein eigenes Deck zusammenzustellen**
- **Spiel damit! • und vieles mehr ...**

Name : .....

Vorname : .....

Straße : .....

PLZ : .....

Ort : .....

Alter : .....

Zurück schicken an: AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach

Werde Meister-Trainer!

www.amigo-spiele.de

™ & ® Nintendo. © 1995-2001 Nintendo, Creatures, GAMEFREAK.
Präsentiert von The Pokémon Company. Herstellung und Vertrieb: Wizards of the Coast, Inc.
Das WIZARDS OF THE COAST-Logo ist ein eingetragenes Warenzeichen von Wizards of the Coast, Inc. ©2000 Nintendo

www.wizards.com/pokemon

www.pokemon.de

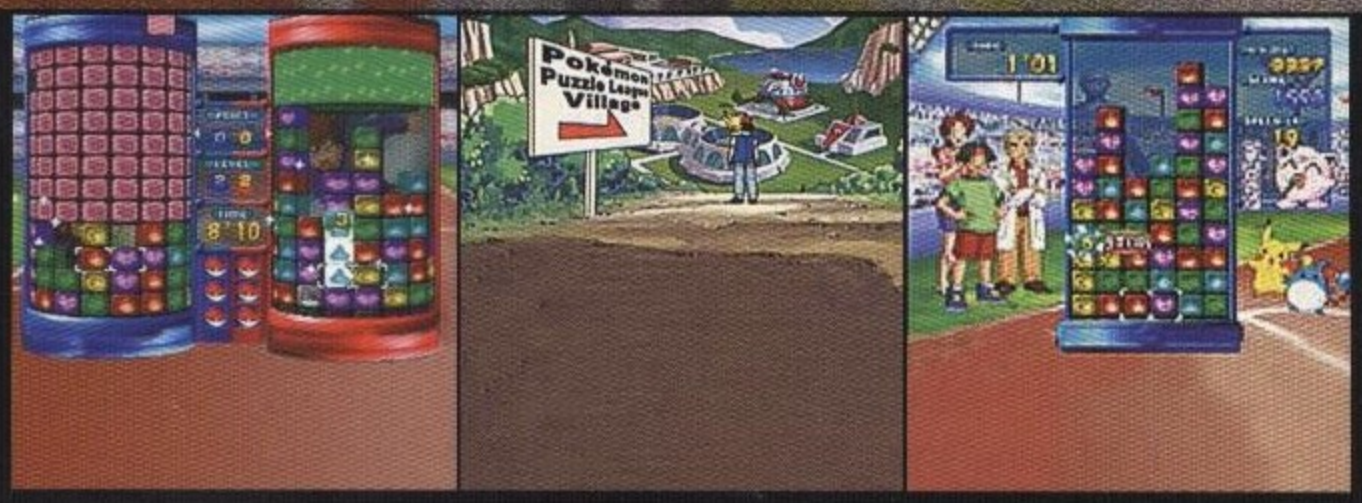
EVERYONE E ESRB

© 1995 - 2001 Nintendo/Creatures inc./GAME FREAK inc. ™ & ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd. © 2001 Nintendo/INTELLIGENT SYSTEMS

DIE WAND! KANNST DU SIE BEZWINGEN?

Ganz gleich, ob du gegen deine Freunde oder 16 Trainer antrittst, es gibt nur ein Ziel – der ultimative Pokémon™ Puzzle-Meister zu werden!

Pokémon Puzzle League™



Exklusiv für

NINTENDO 64